掌机王

THE KING OF POCKETGAMES

第六辑

VOL.6



青海人民出版社


FIREEMBLEM
ファイアーエムブレム
烈火の剣

掌机王

（第六辑）

游戏机实用技术杂志社　编



青海人民出版社

前言

如果你是一个《掌机王》的新读者，你会发现，这是一本真正属于掌机玩家的书，它的丰富和亲切不是一般的掌机游戏攻略本可比的。

如果你是一个老玩家，你应该已经感觉到，几期以来，以专题作为《掌机王》的主打和特色已经渐渐成形。如果你想第一时间看到掌机游戏的攻略，那么每半月一期的《游戏机实用技术》是你最好的选择。攻略的及时、实用一直是《游戏机实用技术》的一大特色。如果你想找一个完全属于掌机一族的读本，如果你想找一个属于自己的组织，那你应该坚定地选择《掌机王》。它会散发一种让你感到有归属感和不寂寞的气息。毕竟，我们掌机一族有只属于自己"族人"的喜怒哀乐，有属于我们自己的语言和行为方式，有我们自己感兴趣的话题，有我们自己的节日和代言人，有我们自己的追求。

《掌机王》力求摆脱那种人人可做的"攻略本"的形式，要向着代表掌机一族品味和需求的权威志发展，成为掌机一族的首选。

这想起来很美好，做起来很难。但是，越难的事情好象做起来时就越有味道，没有这样的追求，不是会使一切都索然无味吗?

每一个掌机爱好者都是《掌机王》成长的动力和导师，也许下一辑的重头戏就是由你来唱。所以多多来信来稿依然是LIKY在这里要向新读者和老读者提醒的，毕竟一本属于大家的《掌机王》还要大家来参与。

LIKY

本辑赠品

精美磁吸电话本



通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 《掌机王》收
邮编：730000 Email：pocket@ucg.com.cn

掌机王 第六辑 CONTENTS 目录

THE KING OF POCKETGAMES

索引

GBA · · · · · · · · · · · ·

RPG 工具 ADVANCE	118
大金刚王国	130
恶魔城 晓月圆舞曲	129
恶魔城 月之轮回	147
幻想传说	137
加勒比海盗	124
口袋妖怪弹珠台	143
李小龙：传说归来	147
洛克人 ZERO2	146
逆转裁判 2	148
热血硬派 EX	4
双截龙 ADVANCE	5
索尼克弹珠台	146
特鲁尼克大冒险 2 ADVANCE	146
铁臂阿童木	2
我们的太阳	147
新约圣剑传说	94
召唤之夜 铸剑物语	147
真・女神转生 II	3



掌机前线 2

2 铁臂阿童木
3 真・女神转生 II
4 热血硬派 EX
5 双截龙 ADVANCE

专题报道 6

6 新时代掌机大战
12 掌机小天地里的动漫大舞台
24 谈谈手机游戏
32 掌机汉化游戏介绍第 4 弹
37 来自星组的情报
38 硬件发烧馆
42 无尽的梦 Dreams Never End——续作・复刻・移植
50 GBA：创意的废墟
53 GBA 硬件大揭密——热点 FAQ
58 CONNECTIONG！让我们联合起来！
61 玩转 GBA——GBA 应用软件大集合
64 个性你的 GBA——给游戏加片头
66 GBA 游戏修改——从此不再被游戏虐待
70 流金岁月——GB 游戏怀旧长廊 VOL.2
75 早熟的手掌机——GAMEGEAR（上）
80 战争回忆录——掌机战略游戏大盘点

攻略风暴 94

94 新约圣剑传说
104 《新约圣剑传说》完全研究
118 大家来做 RPG 吧!
124 加勒比海盗

研究中心 129

129 13 分 6 秒和 16.6%，《晓月》的最速和最低
130 《大金刚王国》全隐藏要素完美解析
137 《幻想传说》究极研究
140 口袋妖怪广播台
146 火热秘技

148 逆转裁判 2 法庭记录・下篇

掌门人 186

186 掌门人
189 交流空间

192 星之心画廊——热血格斗传说

掌机王自由谈 196

196 迟来战车迟来的爱——评《重装机兵 2 改》
198 《机战 D》——改变的成功
200 风之随想——GBA 上的《风之克罗诺亚》
202 即将到来的插班生
203 父爱

204 GBA 日版游戏发售表

文：纱迦



铁臂阿童木

铁臂阿童木		SEGA	ACT
GBA	ASTRO BOY 铁腕アトム	预定2003年冬	日版
	1人 自带记忆功能	64M	售价未定
	对应周边未定		

相信大家都听说过“铁臂阿童木”的大名吧？这位诞生于日本漫画巨匠手冢治虫笔下的小英雄，在80年代初的中国风靡一时。一说到他的十万马力，当时的小孩子可都是两眼放光。在中国尚且如此，阿童木在日本的人气就更不用说了。不过由于阿童木诞生太早，那时候游戏业还未成气候，因此以阿童木为题材的游戏很少。



半个世纪前，手冢治虫大师将阿童木的生日定为2003年4月7日，50年过去了，阿童木迷们终于等到了为自己的偶像庆祝生日的这一天。日本人用各种方式来庆祝阿童木的生日，重新制作的动画版也在日本各地开始上映。在这种形势下，握有手冢治虫作品大量版权的SEGA在GBA上推出一款以阿童木为题材的游戏可谓顺应民心。

美不胜收的游戏舞台



▲背景是邪恶科学家的城堡，好夸张的画面效果。

正如大家第一眼看到重制版动画一样，GBA版《铁臂阿童木》的画面一下子就吸引了众多玩家的目光。游戏的色彩非常鲜艳，已接近GBA机能的极限。当玩家操纵阿童木前进时，可以很清楚地看到多重卷轴画面。在进行BOSS战或是阿童木陷入危机时，画面还会作出放缩、扭曲、变形等效果，充分展示了SEGA强大的技术力。

巨大的敌方BOSS登场



▲这个家伙在原作中三下两下就被打成了一堆废铁。

在每个舞台的最后，都会出现巨大的敌方BOSS。这些BOSS多半都在原作中出现过，不过也会有一些原创角色。面对这些几乎占据了大半个屏幕的BOSS，虽然阿童木拥有十万马力，依然不能掉以轻心。不知游戏的难度是否会和《洛克人》一样高，只希望这些看似强大的家伙不是银枪蜡枪头。

丰富多彩的动作要素



▲无论是威力还是效果都属上上之选的原子光束。



▲作为传统的横版过关动作游戏，当然不会让你随随便便飞行。

在原著中，阿童木是一个拥有无穷神力、可以上天入地的小英雄，在游戏中这些特性均得到了保留，不过在游戏中阿童木并不能随心所欲地使用飞行能力。阿童木的基本攻击方式是用拳击打和发射光线，而他赖以成名的机枪扫射也会保留下来。可惜目前详细情报实在太少，希望SEGA能早日放出一些有价值的情报来。（怒……）

文：纱迦

真·女神转生II

真·女神转生II	ATLUS	RPG
GBA	真·女神转生 II	预定 2003 年 9 月 26 日	日版
	1人 自带记忆功能	64M	4800 日元
	对应通信对战技		

以其独特魅力享誉业界的RPG大作“《真·女神转生》系列”终于登陆GBA。尽管GBA上已经推出过多款“女神转生”式的作品，不过这次要发售的可是“《真·女神转生》系列”的正统第二作。虽然只是移植版，不过名作登陆GBA还是值得庆贺的。只希望不要像PS版那样弄出数百个BUG来，这样就太让人寒心了。可能正是有PS版的前车之鉴，因此这次GBA版《真·女神转生II》并不单单只是移植而已，还增加了很多全新要素。从官方公布的资料来看，还是相当吸引人的。这些要素基本上都和通信联机有关，可见ATLUS对于任天堂提倡的“掌机四原则”已是心领神会。



ヒロコ

先知模式

在游戏中将收录一个先知模式，玩家可以藉此了解在正篇中所没有讲到的内容，同时在本作里还将追加不完全的记忆碎片，玩家可以通过通信连线，在GBA版《真·女神转生》中的“鉴定屋”中修补这些记忆碎片。



▲原来前作中的鉴定还可以这么用。

斗技场模式

只要完成游戏就会出现的斗技场模式，是GBA版最激动人心的隐藏要素。在斗技场中有组队战、单人战、生存战三种模式供玩家挑战。只要胜出就能获得金钱、道具和记忆芯片。不过玩家需要小心的是，如果在战斗中败北的话，能力就会下降！这个设定和普通游戏有很大不同，大家一定要小心。



▲在斗技场战斗中绝不允许败北。

名作降临



主人公
アレフ





地狱犬是这一代的重要角色，它在主人公的冒险中起到重要的作用。

记忆晶片

游戏中，玩家可以通过收集记忆晶片，然后变化出全新的恶魔。这些恶魔中，有很多都是在正常游戏时不会出现的恶魔，甚至还有连系列最忠实的FANS都不知道的超强力恶魔！此外，收集记忆晶片后可以用通信对战线和前作相连，然后根据玩家在前作中收集的恶魔辞典，让仅在一代中出现的恶魔来到二代中成为玩家的仲魔。前作中仲魔库有数量限制，导致玩家不能随心所欲地收集恶魔，这个烦人的设定在本作也被取消。

文：纱迦

热血物语EX	ATLUS	ACT
GBA 热血物语EX	预定2003年11月	美版
1~2人 卡带容量未定	自带记忆功能	售价未定
对应周边未定		

热血物语 EX



大名鼎鼎的“《热血》系列”终于也要在GBA上复活了！此次复活的是系列的第一作《热血物语》，GBA版名为《热血物语EX》。和《双截龙》一样，“《热血》系列”也是TECHNOS的游戏，而且是TECHNOS最负盛名的游戏。系列的主人公国夫君更是TECHNOS的标志。看到这些昔日带给我们无数欢乐的游戏纷纷登陆GBA，真是令人欣慰啊！

关于“《热血》系列”



“《热血》系列”是TECHNOS的招牌作品。主人公国夫的名字是由当时TECHNOS的社长取的，在当时一度成为佳话。说到“《热血》系列”，给人印象最深的就是一大串“无差别格斗”式的体育游戏，计有《热血足球》、《热血格斗》、《热血躲避球》等等。而且“《热血》系列”是FC上少有的四打游戏，当时自己想破了脑袋也不知道这个游戏究竟怎样才能四打。“《热血》系列”出过很多代，从那个年代过来的玩家或多或少都玩过其中的几作。而整个系列的起源，则还是《热血物语》，也就是现在这个即将复活的游戏。



关于《热血物语》

当然，并不是所有的玩家都经历过FC时代，因此有必要向大家讲述一下《热血物语》究竟是个怎样的游戏。简单地说，《热血物语》是一个横向卷轴式的清版动作游戏，不过它和普通的清版动作游戏不同的是，游戏中包含了解谜要素。以当时的眼光来看，游戏的解谜要素相当丰富，不过今天看来就只能用“朴素”来形容了。有不少玩家当时硬是被活活卡在某个地方过不去，直到最后也没能通关呢。游戏的另一大卖点在于爆笑无比的风格，各位角色挨打时极为夸张的表情更是令人忍俊不禁。



全新的《热血物语》



在FC版的《热血物语》里，只要打通游戏，就算万事大吉了。不过现在的游戏当然不能这么做，GBA版《热血物语EX》里除了故事模式外，还增加了对战模式、生存模式等模式。游戏虽然是元祖版的复刻版，但游戏中的角色会追加大量后续作品中出现的新技，双人游戏时还可以使用合体技。而游戏的流程也会大大加长，购买道具的商店数量和可以购买的道具种类均会大大增加。





AI培养模式



要想双人同乐《热血物语EX》的话，就要借助于GBA通信对战线。这个设定非常普通，不过游戏还有一个AI培养模式，非常有趣。当玩家进行双打时，电脑会将玩家的出招习惯、行动方式等等统统记录在案。玩家单打时可以叫AI控制的角色与自己一起过关斩将，而AI控制的角色就会受到以往记录的影响。而且培养出来的AI角色似乎还可以对战，听起来是一个相当有意思的系统，如何才能培养出最强的AI角色呢？快去努力吧！

文：纱迦

双截龙 ADVANCE

今年 ATLUS 宣布，名作《双截龙》将于 GBA 上复活。《双截龙》本是 TECHNOS 的招牌动作游戏，但由于 TECHNOS 经营不善，已经退出了历史舞台，大批名作就此沉寂，最后由 ATLUS 取得了《双截龙》的版权。此番《双截龙》翻身复活，首先将登陆动作游戏仍有相当市场的北美地区，在此希望它能取得佳绩！



双截龙 ADVANCE		ATLUS	ACT
GBA	双截龙 ADVANCE	预定 2003 年 11 月	美版
	1～2 人　卡带容量未定	自带记忆功能	售价未定
	对应周边未定		

双截龙的历史

在进入20世纪90年代以前，“双截龙”可以说是动作游戏的代名词。《双截龙》诞生于1987年，它是最早进入中国的街机游戏之一，后来大红大紫的《吞食天地Ⅱ》、《名将》论起辈份来都是它的晚辈。对于国内玩家来说，感情最深的应该是FC上的三作《双截龙》。这三作《双截龙》和街机感觉大异，但游戏性有过之而无不及，说是FC上的最强清版ACT游戏也毫不为过。可惜后来制作商TECHNOS淡出历史舞台，导致“《双截龙》系列”就此失传。





双截龙的新生



在GBA版新增了一个名为“双截龙道场”的模式，这个模式可以理解为生存模式。在此模式中敌人是永远也杀不完的，玩家究竟能坚持到什么地步，就是这个模式要考察的地方。至于取得的成绩是否可以进行网上排名，或是关系到什么隐藏要素，目前还不明朗。此外，游戏将大大强化故事性，出现剧情时会辅以原画说明，还会有一些对话选择。看到这些从未见过的原画，你是否已经血脉贲张了呢？

双截龙的王道

顾名思义，《双截龙》就应该双打，双打才是《双截龙》的王道。这也是为什么FC上的1代如此优秀，口碑却始终不如2代的原因。GBA版《双截龙》当然也支持双打，这样就完全再现了当年街机的感觉，但目前还不知道能否支持一卡双打。游戏中还会出现一些需要两人配合才能使出来的招式，如果单打就用不出来了。幸好游戏有一个很体贴的设定，那就是单人游戏时可以由电脑来担任2P，让玩家一个人玩也可以体验到协力对战的乐趣。









作为“《双截龙》系列”曾经的FANS，纱迦已把仅有的几段录像看了N遍。GBA版和街机版感觉比较接近，这对于只对FC版有感情的玩家是个打击。不过游戏的打击感完全得到了保留，音效和街机版如出一辙，可以说是最大的欣慰。游戏有新增关卡，而旧关卡的设计与街机版也有较大不同，而且游戏还增加了一些新动作、新敌人，看起来相当不错，新老玩家应该都会满意。

文：SOUL

新时代掌机大战的帷幕已经拉开！GBA的挑战者紧连出场！

新时代掌机大战

前所未有盛大的掌机大战

新时代掌机大战的帷幕已经拉开！掌机大战带给我们的，将会是更精彩、更丰富的掌机游戏生活！掌机大战的战况比起台式家用游戏机，不但毫不逊色，甚至有过之而无不及。而且在市场价值上，掌机游戏市场近年来也在不断膨胀，相较之已经略显有些饱和的台式家用游戏市场，掌机游戏将是未来游戏界增加速度最快的一股力量。虽然现在跃跃欲试进军掌上游戏机市场的厂商不少，但真正重量级的，则是诺基亚及索尼，他们的掌机N-GAGE及PSP将分别于今年底及明年底问世，他们将相继对任天堂的霸主级掌机GBA发起挑战。值得一提的是，N-GAGE及PSP加入掌机游戏市场，并不是单纯地瓜分掌机游戏市场这块蛋糕，他们的相继出现，都将把掌机游戏市场这块蛋糕做大！当然，他们之间的正面交锋也是不可避免的。

现在的王者——GBA

目前业界的惟一霸主，欲与GBA一决高下的NGPC（原SNK出品）及WS（BANDAI出品）都相继被其“斩于马下”，虽然GBA站在业界的最高点，但GBA并不是毫无缺点的，相反现在的GBA有很多“软肋”。



■不足之处

1. 软件类型单一

GBA游戏水准仍停留于SFC的水平。相较之N-GAGE及PSP，GBA就显得非常传统了，GBA上绝大多数游戏都是SFC游戏的延续。而N-GAGE及PSP则带入了更多的全新元素，N-GAGE结合了手机功能，游戏类型方面则是将大量增加以“远距离通信”、“远距离对战”为特色的游戏；PSP更是将翻开掌上游戏史上新的一页，单论其将采用UMD光盘为媒体这一点，PSP上的掌机游戏就注定将有大大的飞跃。

另外目前GBA游戏整体“不思进取”的情况也很明显。最近美国方面对GBA的原创度进行了一项调查，调查结果显示GBA游戏（美版）的原创率仅为8.3%。调查的对象是美国2001年5月底至2003年8月为止来自41家游戏商的共375款游戏。其中真正的原创游戏为34款（8.3%），其他游戏都属于授权型游戏、续篇、系列作品或是复刻版游戏。

2. 先天性的硬件性能不强。

GBA的显示机能：在液晶显示技术不断提高的情况下，GBA的液晶显示效果越来越为人们所垢病，只要比较一下现在的流行手机及掌上电











脑（PPC）的显示效果，就会愈加感觉GBA显示屏的粗劣。没有加入照明灯的老GBA自然在显示方面让人头痛，加入了前光的GBA SP解决了很大一部分问题。但也随之带来一些新的问题。(GBA SP的几个缺点：A.显示效果方面：颜色太白、会有反光等缺点。B.操作手感方面：相较之原来的GBA，操作手感有所下降。C.无法直接使用一般的耳塞。D.电池无法直接更换。）当然，对于这些问题，有人要说，这些问题或缺点玩家都是可以克服的，但对于GBA的竞争对手来说，这些都是可以让它们趁虚而入的“好事”。因为作为一个玩家，如果看到有更新的没有这些缺点的产品，玩家自然会去选择新产品了。



硬件机能不强：现在的GBA游戏的确在画面上达到了以往SFC的水平，但在声音的表现能力方面，一直都很少有上佳的表现。一般较普遍的情况是，画面水平上去了，音乐素质却被缩水了；或是音乐素质上去了，画面却变得简陋了。GBA这种机能捉襟见肘的现象也为GBA的竞争对手提供了更大的发挥空间。

优势

先分析缺点，回过头来再看优势，相信这样大家就会对GBA的优势有更深切的体会。GBA的优点当然很多，否则GBA怎么能成为“武林盟主”的呢?

价格低：任天堂深谙价格的哲学，从他们第一台成功的家用游戏机FC开始，任天堂的游戏产品就一直是市面上价格最便宜的游戏主机。这种风格一直延续到现在，GBA、GBA SP的价格让任天堂在掌机市场过关斩将、战无不胜，甚至史上销售最快游戏主机的头衔都被GBA拿下了。对GBA SP现在12500日元的标准价格，未来的掌机也确定不可能会在价格上占有任何优势。

运行稳定：应该说，为了让GBA及GBA SP运行更稳定，任天堂在机能上做了大量牺牲，但事实证明，任天堂的牺牲是值得的，GBA的稳定性、GBA的价格、GBA及GBA SP的电池使用时间都是令人满意的。

游戏众多：虽然前面提到GBA的整体游戏类型偏向老旧，但老旧并不等于劣制。在没有其他更强力的掌机游戏出现之前，GBA上的老的但精品级的游戏还是很受欢迎的，而且在这样便携、稳定的情况下，人们当然会乐意在沉浸在传统2D风格的游戏中的。另外GBA上也不乏为人们所津津乐道的具有代表性的作品，如《瓦里奥制造》、《黄金太阳》、《逆转裁判》及《恶魔城》等等。

面对N-GAGE及PSP，GBA似乎显得有些无力，但甚本这只是来自机能上的。谁又能保证，2004年或是2005年，任天堂不会开发出更新的在机能上凌架于N-GAGE及PSP之上的新一代掌上游戏机呢？





GBA 的强力挑战者之一：N-GAGE

由从未涉足游戏界的手机第一制造商诺基亚推出的N-GAGE即将于10月7日上市了。作为手机业巨人诺基亚，这次进军掌上游戏机市场决非小打小闹，诺基亚一直以来都将N-GAGE作为一台极为重要的游戏机产品来宣传，N-GAGE也有别于其他任何一台诺基亚的手机。而且N-GAGE现在已经取得了很多大型游戏软件商的支持，最近全球最大的软件商EA也宣传将加入N-GAGE的软件制作阵容，并许诺将到年底前在N-GAGE上推出两款游戏。



优势

1.诺基亚在手机市场的地位

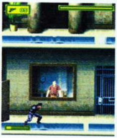
近几年来全球上升最快的是什么产业？是电影业？电脑业？电子游戏业？都不是，是手机业！手机硬件的巨人诺基亚虽然原来并非一家电子游戏商，但这几年来随着手机业的急速膨胀，诺基亚聚集了足够的后备资金，（2002年诺基亚共售出了1亿5000万台手提电话，这个数字无不令人触目惊心）诺基亚在手机业的成功为N-GAGE与GBA或是PSP展开竞争提供了足够的资本。另外，凭着诺基亚在手机市场上的号召力，势必会有众多年轻人为追求时尚而购入N-GAGE，为N-GAGE除了是一台游戏机外，还是一台手机！定价为299美元的手机不少，但定价同样为299美元的N-GAGE不但具有完善的手机功能，它还是一台功能决不含糊的游戏机，这时候299美元的价格就显得有些厉害了。相信年轻一代很容易被N-GAGE所吸引。

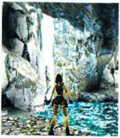
2.全新掌上游戏理念

诺基亚推出N-GAGE，是以他们所宣传的M.O.M理念为基础的，M.O.M即Multiplayer、Online、Mobile（多人、在线、便携），这的确是目前便携游戏界所缺乏的，也是未来极有发展前途的一块领域。任天堂及SONY未来会不会进入M.O.M领域？目前还不明朗，目前只能说是诺基亚独自挑起开拓这块市场的重任。据欧洲相关机构调查，2006年的欧洲无线游戏市场销售额将会是现在的4倍，达到23.9亿美元，而且这笔销售额的80%是通过无线下载方式而获得的，目前对于GBA来说，这是一块无法企及的市场，而N-

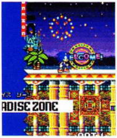










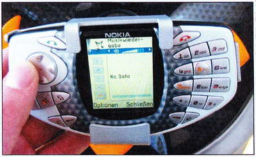







GAGE则不同，N-GAGE很可能会以游戏的无线下载这部分市场以根基，逐步扩大自己的影响，再与GBA相抗衡。

软件才是游戏机的生命。支持N-GAGE的除了Activision、THQ、EIDOS及SEGA等几家大型软件商之外，诺基亚又请到了UBI SOFT为N-GAGE制作软件，目前已经确定《幽灵行动》、《分裂细胞》及《雷曼3》等软件也将登场N-GAGE，当然近期EA的加入，也将让N-GAGE在欧美市场的含金量徒增。诺基亚表示，各软件商在制作N-GAGE的相关游戏时，都考虑到了如何利用N-GAGE的无线通讯功能。诺基亚自己的游戏制作组也在紧锣密鼓地制作游戏，预计到2004年，N-GAGE上就会有重量级的充分利用了无线通讯功能的大作发售。



3.强力的主机性能

虽然目前N-GAGE上的游戏仍以2D为主，但N-GAGE却是第一台真正具有3D功能的游戏主机，其上的《古墓丽影》及《魔法草蜢》等都表现出了令人信服的3D画面。除了强大的游戏功能以外，N-GAGE还具有很多强大的实用功能，这就是GBA所不具有的。如电话功能，这是N-GAGE的一项基本功能，其他如播放数码音乐、发送普通及多媒体短信息、收听电台等都是实用的功能，现在则都集中在了一台主机上。

不足之处

1.价格

N-GAGE的定价为299美元，而GBA SP则只有100美元。不管N-GAGE有多超值，高昂的价格还是会妨碍主机的普及速度的，GBA之所以能够成为史上销售最快的主机，其低廉的价格不能不说是最大的原因之一。另外，299美元的价格定位，也让游戏主机很难为低龄层玩家所接受，当然，这方面诺基亚早已想到，而诺基亚本来也只想要攻占大龄玩家市场。

诺基亚放弃低龄市场，只攻大龄市场，但GBA却不会因此只占据低龄市场而不要大龄市场，GBA可是“大小通吃”的。如此一比较，N-GAGE显出了一定的弱势。

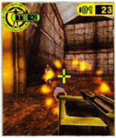
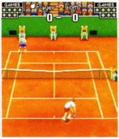
1.游戏的数量

虽然N-GAGE发售时会有10款软件同时发售，而且诺基亚承诺在2003年的圣诞假期期间总共会有20款软件面世，但目前为N-GAGE开发游戏的软件商还是不够多，很难保证N-GAGE在








软件方面会有什么样的启动。而诺基亚对日本这块市场的开发的姗姗来迟也对N-GAGE的发展不利，因为日本游戏市场可能对诺基亚来说没什么吸引力，但日本的游戏软件商的能力却是最不能忽视的，没有更多的日本游戏软件商的支持，N-GAGE的游戏很难在质及量上获得更快的发展。

主机的性能

主机的性能既被列为N-GAGE的优势，也被列为弱点。说它是优势，是拿它和GBA相比的，说它是弱点，是拿它和PSP相比的。虽然N-GAGE已经可以具有很多的3D机能，但比起GBA及PSP却是不上不下的地位。虽然具有真正的多边形的处理能力，但这方面的机能过于含糊。这种情况容易让人联想起当年的SS主机，当年的SS主机落败的原因之一就是3D处理能力处于很尴尬的局面，它也是具有3D处理能力，但最终表现效果又明显弱于PS。也就是说，现在N-GAGE可以实现3D游戏画面，但这样的3D处理能力还没达到具有飞跃性强大的程度，而且明显无法与PSP相比。

N-GAGE的非宽屏幕型的屏幕设定也是很大的一个先天缺陷，因为目前绝大多数的游戏类型更适合用宽形的屏幕来表现，而N-GAGE的显示屏却是长形的，这大大影响了众多游戏的表现能力。

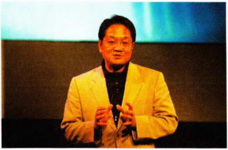
电池使用时间

任天堂方面在谈到便携式游戏机时，曾一再强调电池使用时间，便携机的电池使用时间是相当关键的一项性能，当年SEGA的GG等掌上游戏机落败于GB最大的原因之一就是电池使用时间太短了。

比起GBA及GBA SP稳定的电池使用时间，N-GAGE只有3～6小时（官方公布数字），按照一般手机商官方数字的公布的规律，N-GAGE的实际游戏时间应该是在3～4小时左右，（N-GAGE也是一台手机，处于待机状态时也是要消费电力的）这个数字很明显大大低于GBA及GBA SP的使用时间。

目前N-GAGE已经确定会在日本、欧美及中国香港等一些亚洲地区全面推出，诺基亚所定下的目标是2年内出货量达到600万台。让我们拭目以待这台独自开拓新领域的游戏主机的表现吧。

GBA的强力挑战者之二：PSP



如果说N-GAGE可以被人们轻视的话，那么PSP的重要地位是不会有任何人持怀疑态度。理由很简单，PSP的创造者就是现在台式游戏机界的霸主——SCE。虽然离PSP真正发售还有1年多的时间，但现在PSP已经是人们谈论最多的焦点话题了。

目前PSP还有很多未明之处，造型、电池使用时间、价格，这几项重要的性能都未能明了，因此这里也就不再详细评析PSP的优势及缺点了。但目前已经公布的PSP那超强的性能指标就已经让人们相信——PSP将给掌机游戏带来一场革命。

掌机革命之一

使用UMD光盘为PSP的标准媒体。UMD光盘具有1.8GB（也就是1800MB）的容量，这是掌机游戏史上第一次引入光盘媒体。有了大容





量，就意味着游戏的可能性的极大提高，游戏中将可以加入动画、语音、更动听的音乐等等。

掌机革命之二

令人咋舌的多边形动算性能。久多良木健甚至说PSP的多边形运算机能为PS2的一半。为PS2的一半？一台掌上游戏？是不是有些夸张了？就算PSP的性能只有PS2机能的十分之一，那也还有够强大的呀。

掌机革命之三

超大屏幕显示。PSP采用的是16：9规格的4.5英寸TFT液晶屏，掌机上的4.5英寸的确令人垂涎欲滴。4.5英寸的屏幕是个什么概念？GBA及GBA SP的屏幕才2.9英寸啊！

其实PSP用来挑战GBA的最大武器之一，是以往的PS游戏库，这里不是说让PSP直接运行PS游戏，而是说PSP在一开始就注定可以从PS平台上移植众多游戏。GBA这么快成功的原因之一，就是GBA可以很轻易地移植以往的SFC作品，这让GBA的软件丰富程度上升了一个等级。GBA这样的优点，PSP同样也有，而且还是更为先端的PS平台上的游戏，论游戏的经典程度、丰富程度，PS平台并不差于SFC平台。SCE也已经宣称，PSP的游戏在开发上与原来的PS游戏开发非常相近，原来开发PS游戏的经验甚至可以直接用在PSP上。也就是说，未来不可避免地会在PSP平台上看到众多经典PS游戏的PSP复制版，或是重制版，或是续集，令人兴奋，不是吗？想想看，在便携机上玩《最终幻想VII》、《武藏传》、《恶魔城》、《生化危机》及《铁拳》等等游戏。

比起N-GAGE花样繁多的功能，PSP的功



能不算太多，但每项功能都是大功能，除了可以玩游戏以外，PSP还可以听数码音乐、看MPEG4电影，这两样功能蕴含着SCE想将PSP塑造为“21世纪的WALKMAN”的野心。

如此超高性能的主机让人们开始担心这一切都会那么轻易地到来吗？目前最困扰人们的是：SCE如何能够保证PSP在具有那么强大机能的同时，让PSP保持在一个足以让我们接受的价位；同时又如何让PSP具有足够长的使用时间。距离PSP的发售还有1年多的时间，让我们静心期待吧。

PSP其他惊人特性

- PSP的所采用的主处理芯片是基于MIPS R4000而改进的32位元CPU，其时钟频率最大为333MHz，该芯片基本上与初代PS所用的CPU是同一种类的，但时钟频率却是PS的10倍。久多良木健描述其性能已经和PS2的CPU相当！
- PSP的3D处理能力从理论上说可以达到每秒最多处理3300万个多边形。
- 在操作按键的设计上，PSP主机上将完整地具备△、○、×、□这4个按键，除了十字方向键外，还有START键、SELECT键以及L1、R1键，最令人吃惊的是，PSP将具有一个模拟摇杆！
- PSP将具有3D音效，并对应7.1声道，其所采用的数码信号处理器是目前已经使用于索尼的MD及MP3播放器的VME（虚似移动引擎）。VME处理器将让PSP播放MP3、AAC及ATRAC3等等格式的音乐。
- PSP可以播放MPEG-4电影，在高压缩比例之下，用于PSP的具有1.8GB容量的UMD光盘将可以容纳2小时长度与DVD同样画质的电影。





文：D·S& 猫太

















掌机小天地里的动漫大舞台

编者按：GBA的普及量在近两年来飞速攀升，尤其是在16岁以下的低年龄段拥有非常高的人气，所以一直以来以青少年为销售对象的，由动漫改编的游戏自然也不能错过这个登陆GBA舞台的绝好机会。在本次的专辑中，编辑部中的D·S与猫太特别筛选出了符合该条件的近30款系列游戏，希望与爱好此道的玩家共同分享！

龙珠Z 悟空的遗产



关于《龙珠》原作的出处笔者认为已经达到了家喻户晓的程度，这里就不再废话了。而根据国内玩家的反应来看，对于这款美国游戏制作公司Infogramme所开发的游戏的素质颇有些微词，觉得没有完全忠实反映《龙珠》原作的神髓，仅以悟空一条毫无分歧的单人路线将游戏进行下去，无疑很快就会感到乏味，特别是美版游戏的设计风格与操作感都始终有一点不太适合亚洲人的胃口，使得GBA上的第一款《龙珠Z》相关作品多少有一些“鸡肋”的感觉，但比较理想的销量与欧美地区持续的大人气，都导致该游戏在发售不久之后，厂商便宣布立即投入到开发续作的工作中。



龙珠Z 卡片对战

这是一款已卡片战斗为主的战略型RPG游戏，不过虽然是卡片对战，但一样会忠实还原《龙珠Z》中精彩的战斗场面，而整个系统与FC上当年的“《龙珠Z》系列”相比也有着很大的差距。记得笔者以前看原作漫画的时候，自从出现“战斗力”这项数值设定之后，便很快迷上了进行各角色之间的战斗力数据比较。而这款卡片游戏中也同样有着“战斗力”这项数值的设定，搭配卡片的组合与变化，可以给对手或电脑AI造成打击，从这一点来看，





该作品在游戏乐趣上反而要超过差不多同一时期推出的《龙珠Z 悟空的遗产》。

龙珠Z 悟空的遗产2

时隔一年之后发售的《龙珠Z 悟空的遗产2》从各方面来看，比起前作都有着飞跃式的进步。连击系统的引入让前作单调重复的战斗感觉一去不复返，尽管在打击感上还有些为人诟病，但对于一款掌机上的A·RPG游戏来说，已经是相当不错的了。由于是美版游戏的缘故，在剧情上很多玩家都可以自己看明白，配合以往阅读漫画所留下的深刻印象，无疑可以说体验到了动漫改编游戏的最大乐趣。









游戏王 5&6





《游戏王》，这个风靡全日本多时的卡片游戏，无论是卡片、动画、漫画和游戏都受到众多学生们的欢迎。尤其是日本的小学生们，几乎没有对这个名字陌生的。每当你提起这几个字眼时，他们肯定会兴致勃勃地说："哥哥，我们来玩卡片吧！" 游戏也曾经在好几个平台上推出，尤其以GBC上的作品最为出色，《游戏王3》更是卖出了超过300万份的惊人成绩，可见系列人气之高。至今系列在GBA上共推出过4款作品，这里先向大家介绍一下《游戏王5》和《游戏王6》。



《游戏王5》是于2001年首次登陆在GBA上的系列作品，风格和玩法也和原来GBC上的系列作品相差不大。玩家可以做的就是在不同形式的比赛中取得胜利，以收集更多的卡片并完成图鉴。由于卡片的种类实在是多不胜数，所以要完全收集确实是对难度与耐性的大挑战。但这种挑战也同时引发出了更大的乐趣，所以本作的人气依然十足。至于半年后的《游戏王6》，笔者认为只是一个强化版本，无论在模式和界面方面都加工过，但在内容方面则保持着原有的风格，KONAMI真的不够有诚意呀！

游戏王 7&8

2002年，《游戏王》系列终于以新的姿态展现在众多FANS面前。然而让大家大吃一惊的是，本作的风格变成了RPG！去除了过去单调的选择比赛风格，新作《游戏王7》比较强调RPG的部分。故事发生在原创的舞台中，而玩家控制着原创的主人公与好朋友"游戏"进行冒险。新的类型确实是让玩家们觉得更有新鲜感，但同时也有玩家们认为新作违背了系列的风格。在结束两边的争吵后，最终发卖的成绩并不理想。时隔一年后（2003年），《游戏王8》依然以上一作的姿态出现。比起上一作，本作更加注重故事部分，玩家们要通过一连串发生的奇怪事件，并同时向世界各地的卡片好手进行对战，本作可以粗略地认为是完全RPG化了。





时至今日，"《游戏王》系列" 还会不断地延续下去，而且会在更多的游戏平台上推出。《游戏王》的动画至今还在日本播放，只要动画还没有结束，《游戏王》的传说就会不断地延续下去。希望真正喜欢该作品的FANS要坚定自己的信心，要知道《游戏王》始终是《游戏王》，它的主要内容仍然是卡片！







ONE PIECE

要说最近两年最流行的动画和漫画，我想要《ONE PIECE》站上颁奖台的话大家也没有什么意见吧。作者尾田荣一郎，不能说他设计的蒙奇·D·路飞和他的伙伴们是可爱或耍帅的角色，毕竟那大大的眼睛和长长的身躯让人看起来不太舒服。“我要成为海贼王！”看起来像是传统的勇者类动画，但《ONE PIECE》绝对没有让你觉得它是什么勇者的感觉。友情，这个词基本上是贯穿了整个故事的核心词汇。一种什么也不怕，什么都要去做的性格让主人公路飞有一帮很好的朋友乐意做他的船员。一起向伟大的航道进发吧！







《ONE PIECE 七岛的大秘宝》是2002年11月15日推出的一款RPG冒险游戏。故事讲述路飞一行人遇到大风浪被卷到一个小岛上，为了寻找失散的伙伴们而展开了冒险之旅。游戏不但采用了普通动作解谜游戏的丰富要素，还加入了RPG式的战斗系统，让整个游戏给人的感觉很不错。而于2003年3月28日发售的最新作《ONE PIECE 觉醒吧！贝里之王》（贝里是《ONE PIECE》世界中的货币单位）则是类似大富翁的桌面游戏，故事讲述路飞一行人为了结束无聊的争吵而用赌博解决。和一般的大富翁桌面游戏很相似，只是游戏平台在海上，这绝对是一个FANS向的轻松小品，相对上一作而言，比较像是在骗钱。（看看两作时隔不够半年就知道了 -_-）



猎人

从《幽幽白书》到《猎人》，很明显可以看出一个转变点——富坚义博的绘画功力增强了不少。除了用笔和情节安排之外，更明显的一点就是他的角色设计更加出神入化！小杰——在他看来基本上没有一个绝对的坏人；在他的眼睛里不存在一件绝对的坏事。酷拉皮卡——一个彻头彻尾都为了替被蜘蛛旅团杀害的一族报仇的人，甚至可以把自己的生命也拿出来作赌注。奇犽——出生在杀手家庭的他完全感受不到什么感情，他也对这未知的一切感到疑惑。雷欧力——表面上是一个要当上医生的成年傻瓜，但他的内心世界比任何人都要平静。不平凡的4个人走在一起，便演出了一幕热血、友爱、动人的故事。



虽然说2003年4月24日发售的《猎人 朋友大作战》类型为RPG，但他并不存在正统RPG的战斗系统。作为一款面向低年龄的RPG，取代战斗的是几个有趣的迷你游戏。本作绝对不是为了在战斗取得乐趣而游戏，而是以发掘原创世界中的秘密为目的，所以你是永远也见不着结局的。而登场的动画角色和有趣的发声系统更是游戏的最大卖点，比如写信会有真人朗读等，让FANS们可以更加投入到这个新天地中。





棋魂



自1999年开始，《周刊少年跳跃》上便出现了由沉寂了近3年之久的著名漫画家小田健先生创作的围棋漫画《棋魂》。自连载之后这部漫画以出色的人设与不落俗套的剧情迅速地吸引了众多漫画迷的目光，一时成为《周刊少年跳跃》的“四天王”之一，单行本的初版销量最高达到了130多万册！

而到了2001年，KONAMI在买断该漫画的版权之后便迅速推出了同名的GBA游戏。在该游戏中，玩家所扮演的是一位对围棋一无所知的转校生，在阿光与佐为的鼓励下开始了自己的围棋生涯。作为动漫改编游戏的一种常见玩家身分的设定，与漫画中的熟悉角色对战无疑可以大大提升原作FANS的投入度，特别是在出了一手可以决定胜负的棋之后，还会有华丽的角色特写画面出现，让人过足了眼瘾！但由于围棋游戏对电脑AI要求太高，所以并不能充分体现围棋的变化与魅力。

棋魂 2



在不到一年的时间中，KONAMI很快就推出了GBA上的系列第2作。由于游戏容量比前作64M整整大了一倍，因此新加入的日程特训与好感度变化都令玩过前作的人有种耳目一心的感觉。再加上日本围棋协会的大力推荐，以及在棋盘的周围经常会出现一些原作角色的Q版形象，就算是对围棋和漫画都不怎么了解的女孩子说不定都会对它感兴趣呢！



圣石小子 光与暗的大对决



目前仍然在《周刊少年杂志》上火爆连载中的《圣石小子》(《RAVE》)尽管在国内的人气度一般，但在日本众多游戏厂商的眼中却是香饽饽！讲谈社在KONAMI购买动漫版权方面拔群的影响力下，将这部由真岛ヒロ原作的漫画授权给其推出相关游戏。

2002年的第一作以动作游戏的形式登场，原作故事中搞笑的男女主人公搭档还可以发动华丽的特写必杀技。由于一部分属于根据画面指令来进行操作战斗，这才让这款异色的动作游戏有着独特的乐趣。可惜的是游戏中的判定与操作都存在着一些明显的缺陷，导致让无数喜欢原作的FANS或多或少都感到失望。



圣石小子 光与暗的大对决 2



与前作相隔的时间并不久，这款二代作品在登场角色方面紧随着原作漫画的进度，让玩家可以第一时间体验到操作新角色的乐趣。而整个系统与玩法则没有什么太大的改变，充其量也只能算是“加强版”作品。综合前作的成绩，“《RAVE》系列”在KONAMI众多的动漫改编游戏中的地位与销量都可谓差强人意。



网球王子 天才男子学园



如今在《周刊少年跳跃》上已经连载满4周年的漫画名作《网球王子》，是游戏厂商KONAMI重点培养的动漫改编游戏。在GBA上的首款相关作品《网球王子 天才男子学园》可选择的角色相当有限，而越前龙马的老爸越前南次郎是作为隐藏强力角色而出现的。该游戏除了很好地做到了对真实网球的虚拟，还特别为可以发动像原作漫画里角色必杀技的要素设计了名叫“C Gauge System”的系统，让玩家可以通过简单的操作充分体验到网球游戏的快感与刺激，而传统的角色特写也相当精美，4人联机对战的设定更让游戏的乐趣提升了一个档次。

网球王子 目标是胜利！



随着漫画的人气越来越高，视青春学园的正选们为强劲对手的其他学校的网球队也纷纷出现在游戏中。这一次玩家所扮演的角色是新加入青学网球部的新人，在与龙马等人的比赛中锻炼自己的实力。另一方面，该游戏还提供装备各项能力与必杀技的RPG要素，并且在操作上并非模拟网球比赛，而是通过十字键来选择移动区域与使用的技巧，熟悉原作各角色必杀技特征的玩家玩起来一定更为投入。



网球王子2003 冷酷之蓝·热情之红



在短短的10个月的时间内，加上2003年初以两个版本的形式所发售的GBA“《网球王子》系列”最新作，GBA上共出现了4款同一题材的游戏，这足以说明《网球王子》的吸引力与KONAMI永无止境的创作热情！在红、蓝两个版本中，都分别有专用角色可以使用，如果要跨版本对战的话，就必须使用到GBA联机线了。此外容量比起第一作提升至128M，并让游戏中的特写画面与人物动作设计更为丰富，加入语音更是令FANS手舞足蹈的革新！





鬼眼狂刀



一直在《周刊少年杂志》中连载的人气漫画《SAMURI DEEPER KYO》（中文授权单行本翻译为《鬼眼狂刀》），是由上条明峰绘画的以战国时代为背景的作品，原作中最大的魅力就是男主角狂的压倒性的力量，此外其他在漫画中登场的角色也都是日本战国历史中客观存在的人物，所以在《浪客剑心》的热潮在国内逐渐衰退的今天，《鬼眼狂刀》确实被各界漫画专业人士所看好，而相关的游戏作品能够这么快就推向市场其实也不足为奇。



游戏的玩法相当简单，在可供选择的角色中挑出一人便可以杀入敌阵，体验类似PS2动作游戏“《真·三国无双》系列”的乐趣！画面中显示的连击数与斩杀敌人的数量有关，而各角色的招牌必杀技的发动条件和气槽有着密切的关系。



足球小将



每次说到这个名字，相信不少玩家都会浑身一震。不错，《足球小将》确实给很多动漫画迷们留下了很美好的童年回忆。擅长画热血型漫画的高桥阳一对这部漫画也有很深的感情，当年血气方刚的他就是凭借这部漫画撼动了动漫界！说起来，笔者也是因为看这部动画而开始踢足球的呀！

当年的《足球小将》游戏是由TECMO代理的，玩过FC版和SFC版的玩家都应该记得标题画面中的那只兔子吧。而当时的《足球小将》都是战术SLG类型的游戏。现在代理"《足球小将》系列"的游戏厂商是KONAMI，并在GBA上推出新作《足球小将 光荣的轨迹》。不同代理制作出的游戏果然就是不同，本作使用了创新的卡片SLG系统，让游戏的乐趣和难度再进一步提高了。除了《足球小将》原著中的任务外，游戏也取得了日本J联盟的版权，加入了真实球员的名单，所以无论是爱好《足球小将》的你，或者爱好日本足球的你也可以试一试这款游戏哦。





GET BACKERS 夺还屋

"夺还屋"（GET BACKERS）也就是帮助他人抢回贵重的宝物而赚取金钱的工作。要说到角色设计的话，这部动画根本就不能说是出自什么顶级漫画家之作，至少青树佑夜和绫峰栏人这两位作者也不会认为自己是最出色的。但要说到人物Q版化后的样子，这两个角色便能算得上是近几年来的可爱形前10位之内。由讲谈社发行的《GET BACKERS夺还屋》绝对不是一部无名之作，各具性格特点的角色（尤其是主人公美堂蛮和天野银次）和"夺还屋"的工作确实是吸引了不少爱新鲜感的动漫迷们。



人气这么高的动画，对擅长制作动漫游戏的KONAMI来说肯定不会放过，在GBA这个便携的"小画面"中相继推出了两作RPG游戏。（其实应该是3作，但由于最新一作《GET BACKERS夺还屋 邪眼封印》在9月4日才发售，所以来不及补上）它们分别是2001年发售的《GET BACKERS夺还屋 Scaramouche》（※ Scaramouche是意大利语中的喜剧搞笑角色）和2003年发售的《GET BACKERS夺还屋 首都夺还作战！》。前者是采用斜45度视觉的RPG战斗系统，后者则是第一人称视觉的战斗系统。想对而言，前者的战斗系统会比较适合广大的RPG玩家，但后者的音乐表现却要强很多，总体来说各有千秋。故事方面都是原创的剧情，大家可以体会到另一个不同的世界哦。





火影忍者



黄毛的臭屁小子整理了一下头上代表忍者的发带，双眼紧闭，然后充满自信地说道："我是惟一可以成为火影的人！"对！这个就是他——漩涡鸣人。一个身体里被封印了九尾狐的男孩，也因为这样，他从小就受到了身边所有人的冷眼，"因为只有这样，我才会得到大家的认同！"一句看似是在胡吹的话，却包含了多少辛酸和眼泪。没有人能理解他的心情，没有人拭去他的眼泪，所有的一切，只有他自己一个人默默地承受着。通向火影之路，还长着呢！

所谓忍者，就是行动敏捷，能灵活使用忍术的家伙。在这款名叫《火影忍者 忍术全开！最强忍者大结集》的动作游戏中，这两点要素被完全地体现出来。原作动漫画中出现的人物和忍术等振奋人心的东西都能在游戏中感受到。一开始只能使用鸣人和佐助二人，在故事模式中通关一遍后更会出现卡卡西老师。游戏中的登场人物是原作中中级忍者选拔赛之前的角色，阵容可谓相当强大，是FANS的你一定不可以错过。



名侦探柯南



童年的确是让人值得留恋的时代，但是突然变成小孩的话我想谁也会感到迷惑吧。《名侦探柯南》就是讲述原本是名侦探的工藤新一在一次意外中突然变回到了身体幼小的童年时代的自己，虽然不能再像以往一样生活，但作为侦探的他那查案的头脑却没有因此而丧失，改名为江户川柯南的他继续了自己侦探生涯的每一天！因为喜欢编造侦探故事的青山刚昌认为——真实只有一个！

对于一个侦探类型的AVG来说，《名侦探柯南》一向都取得了不错的成绩。勇敢求变的系列作品确实对每个热爱这款游戏的玩家来说都是新的挑战。首次在GBA上推出的本作——《名侦探柯南 被狙击的侦探》更是在原本紧张刺激的查案系统基础上加入了大量动作要素，让玩家们再接受一次新的挑战。爬下、跳跃、解谜、BOSS战，等待着你的《名侦探柯南》就是这种感觉。

烈火之炎

曾经在《周刊少年SUNDAY》中轰动一时的《烈火之炎》于2001年12月20日终于登上了游戏平台，老实说，初次与《烈火之炎》见面时觉得它真的有不少《幽幽白书》的影子。傻傻的花菱烈火老是认为自己就是忍者而经常做出傻瓜式的行为，这就像《幽幽白书》中游手好闲的浦饭幽助。而只靠一身蛮力的石岛土门就更像是复刻版的桑原，所以也难免笔者会误会的。



游戏《烈火之炎 THE GAME》确实做得非常出色，这主要表现在画面的流畅度上，因为对于一款动作格斗游戏来说，流畅感是最重要的，而《烈火之炎 THE GAME》就完全地表现出这点，再加上丰富的必杀技和多个角色，该作完全可以称得上是GBA中最强的动漫格斗游戏。





第一神拳



与《明日之丈》并称为日本拳击类漫画“先锋”的《第一神拳》，其影响力在日本漫画界具有“殿堂级”的地位。主角幕之内一步一直以来都是许多热衷于拳击运动的青少年心目中的偶像。尽管该漫画的连载历史已经有十余年，但在稳定的销量与坚定的读者群支持下，目前还没有丝毫完结的迹象。



该作品采用了拳击类游戏常见的第一人称视角，充分表现出拳击中火爆的场面与华丽的打击效果。从出拳到命中对手这一至关重要的游戏环节都处理得非常恰当。而对于拳击这类非常强调力量与技术的运动，游戏中各角色的基本数据设定也差异很大，但综合来讲平衡度却很高。使用GBA的4个按键再配合十字键控制方向，使得游戏的操作简单却富于变化。



BOBOBOOBO・BOOBOBO 奥义87.5 爆裂鼻毛真拳



连载于《周刊少年跳跃》上最恶搞的漫画《BOBOBOOBO・BOOBOBO》，是一部“无厘头”至极的作品。其中变态的人物造型与猥琐的对白设计反而让看惯了传统漫画的读者有种新鲜刺激的感觉。作者泽井启夫原本是4格漫画的高手，改为画连载之后更可以发挥自己怪异的想象力了。

在游戏的战斗中，玩家需要组合主角BOBOBOOBO・BOOBOBO的各种台词来发动鼻毛真拳，对日文比较了解的玩家往往就能体会出游戏的搞笑之处了。可惜的是除了这个特色之外，游戏中就很难找出什么亮点了，看来HUDSON在游戏制作方面的能力的确是要再提高一步才行。



筋肉人II世 成为正义超人的历程



筋肉人，这是日本漫画界的头号摔角高手。在崇尚欧美文化的日本也有着本国的摔角组织与表演赛，而摔角运动的最大魅力便是“喧哗”，可能是日本人认为欧美的摔角还没有达到“喧哗”的最高境界吧，所以在漫画中的筋肉人便成为了他们心目中的摔角明星。



由ゆでたまご先生原作的漫画在日本也享有很高的声誉，本次以筋肉人II世为主角的游戏，在情节上继承动画版的内容，共有20名角色登场。游戏中的超人联赛与组队战是非常有挑战性的，再加上操作尽可能地被简化到最容易的程度，使得这款游戏在兼顾表演性的同时，也有很高的技巧和乐趣蕴涵其中。

Di·Gi·Charat 数码交流



自1999年底以来，掀起“猫耳系美少女”风潮的始作俑者正是由两位名叫DIGIKO和PUCHIKO的小女孩作主角的动画《喵喵Di·Gi·Charat》！《喵喵Di·Gi·Charat》早期是コゲどんぼ原作的四格漫画，之后成为日本动漫游三栖的连锁专营店“GAMERS”商品代言人的DIGIKO，同时也是制作公司BROCCOLI的标志，原作中DIGIKO是Di·Gi·Charat星的第一公主，别看她的身高只有148cm（包括猫耳），体重也仅有38kg，可就是这么个小不点却拥有着极具破坏力的能力——“猫眼死光”！再加上性格非常恶搞，因此请刚接触她的人最好不要被那“卡哇伊”的





外表所迷惑啊！如今人气度绝对不逊色于任何动画的《喵喵Di·Gi·Charat》仍然有新的系列在大阪电视台与东京电视台推出，不过动画新作面向的年龄层更加低龄化，DIGIKO和PUCHIKO的造型也比1999年的时来得更加可爱与温驯（？）了呢！

GBA上的这款游戏是具有模拟经营要素的，玩家要经营一家都是由Di·Gi·Charat星的少女们组成的商店。通过GBA专用联机线可以和朋友们交换名片并进行迷你游戏对战，而游戏中本身所带的迷你游戏和特殊事件的数量也足够FANS玩上很长一段时间了！

胜负师传说哲也 复活的传说

比起中国人打麻将喜欢各地的规矩各不相同，日本人则也非常喜欢传统的“日式麻雀”，而参加各种全国大赛也是麻将爱好者生活中不可或缺的一部分。讲谈社的《周刊少年杂志》中不定期连载的星野泰视的代表作《胜负师传说哲也》就是以此为题材的漫画作品。当然了，既然作为漫画，一定有其夸张而独特的世界观，再加上麻将的规则简单，易于编程，所以这款漫画名作被搬上游戏的大舞台也不足为奇。



游戏中不仅收录了原作的剧情，还在麻将对决中加入了“必杀技”这项要素！在限定的时间内正确输入画面中所提示的指令就可以发动具有“一发逆转”性质的必杀技，此外在独创的运气系统和获胜点数的计算方面也比一般的麻将游戏更为夸张一些，极度满足FANS由麻将定胜负所带来的快感。

方块拼图 东京喵喵



对于国内的动画迷来讲，来自2002年东映协力制作的新动画《东京MEW MEW》可能有些陌生。MEW本身就是形音字，代表小猫“喵喵”叫的声音。而玩家在游戏中看到的猫耳美少女MEW ICHIGO本身就是由桃宫草莓变身而成的少女战士，故事讲述她与其他在这部动画中出现的美少女一起保护地球的故事！当然咯，尽管这样的剧情设定一点创新的概念都没有，但是正是由于MEW ICHIGO是该动画中惟一的猫耳美少女，因此才显得特别有魅力！

作为一款方块拼图游戏，其最大的特色在于方块的图案是不断卷动的，需要眼明手快才能顺利过关。在联机游戏这种方式下，似乎更能体验到游戏的乐趣，不同的模式可以让玩家自由选择对战或协力的规则与条件，如此高的自由度足可以让原作FANS沉迷其中了！



人形电脑天使心 for GBA 你是我的人

以2002年度TV动画女主角综合排名第一的身分，ちぃ（芝）获得了大量观众的支持。而以CLAMP 原作的漫画《人形电脑天使心》，（全 8卷）累计销量也超过了2000万册！这部脱离了狭隘意义上少女漫画框架的作品，其主题从某种意义上来讲在日本社会还引发了不少的争论。但作为一部理想化的漫画，根本不必在意那些细节方面的问题，只要它曾经带给过你难忘的感动……



游戏中的故事设定和原作一样，玩家所扮演的秀树要和被他偶然之间捡到芝一起生活，通过日常生活中的交流来帮助芝成长起来。游戏中的特色表现在引发不同的事件可以得到不同的服装，这些服装可以使芝不断地改变造型，完全按照游戏副标题所讲的那样，创造出只属于玩家的“芝”来。



LOVE HINA 敲响祝福之钟



尽管《LOVE HINA》并不是同居型爱情漫画的鼻祖，但在1998年至2001年这段时间内的确是同类型漫画作品中最出色的一部。在《周刊少年杂志》上连载的时候，最后要不是因为赤松健先生声称自己的才思枯竭再加上要结婚的缘故，这部大人气的漫画可能还要继续发展下去的。在游戏版权方面，KONAMI一直都占据着其家用机游戏的开发权，而MMV在GBA上开发的这款游戏则多少令人有些意外。



作为GBA早期游戏阵容中的一员，这款游戏有着华丽的画面演出效果，让FANS在刚接触到它的时候有种远超预期的良好印象。而在游戏内容方面，玩家仍然需要扮演漫画中雏田庄的管理员浦岛景太郎，对突发事件做出即时的反应，再通过系统的分歧选择来发展剧情。这种玩法虽然老套，但也不失为一种能够保证游戏质量的方法。

公主妹妹 清纯再临



早期在日本著名美少女游戏杂志《电击 G’s MAGAZINE》上有一项深受读者欢迎的参与计划——“SISTER PRINCESS”，（“SISTER PRINCESS”计划，主要内容是在天广直人先生笔下设计出的纯真女孩，由读者去创作相关的恋爱故事，筛选出来刊登在杂志上）而后再根据此计划于PS上推出了相关的游戏。该作品的魅力在于突然某一天，在玩家的身旁出现了12位妹妹，每位妹妹均是不同星座的，而且在血缘关系以及生活背景上都或多或少与玩家有些联系！

GBA上推出的这款《公主妹妹 清纯再临》，在忠实参照原作《SISTER PRINCESS～很喜欢哥哥～》的世界观的同时，也不乏独特的原创要素。虽然最后结局只可以选择一个妹妹，但却能够在情节发展中与12位妹妹相互交流。从情人节前夕的2月13日开始到3月中旬的一个月时间内，便是身为主角的你，跟妹妹们共谱佳缘的好时光。





犬夜叉



高桥留美子。你可以不认识她，但是你不能不知道她的《乱马1/2》和《人鱼之伤》这两部经典巨著。以简单的线条，带出了一个个动人、爆笑和残酷的故事，《犬夜叉》便是她仍在小学馆《周刊少年SUNDAY》上连载的得意之作。故事情节贯穿了几代人的恩怨，让每个角色的关系仿佛都被一根细小的线给串联了起来。难怪连续几年取得了人气动画的先列。



这款TAB类型的《犬夜叉 奈落的陷阱！迷失之森的招待状》也是属于FANS向的休闲游戏。游戏跟一般的“PARTY”游戏差不多，在一个可巡回的方格地图上，依靠运气和头脑把敌人击败。比起PARTY游戏，这款游戏的气氛当然会比较沉重一点，毕竟输了就会GAME OVER的哦。游戏的画面做得不错，角色造型色彩方面也很忠实于原著，动画故事移植度满点哦！



阿兹漫画大王 Advance



日本漫画历史上最搞笑的“灰色幽默”作品就是在《电击大王》上连载的《阿兹漫画大王》了！尽管在绘画手法上相当简单，再加上寥寥几笔就勾勒出的女孩子们的造型，这些特征在一般漫画迷的看来可能很不起眼，但其实这才是漫画最原始最能打动人心的地方！由于作品中的主角都是女孩子，并且各自的性格有着相当大的差异，所以在故事处理上其实难度很有难度的，而作品内容讲述的是校园与日常生活中细腻写实的一面，读起来会觉得清新自然，对已经长大的人来说就有一种很浓的怀旧情绪……

在《阿兹漫画大王Advance》中，采用了传统卡片游戏的手札作成系统，由玩家自行编排一套牌组。漫画里的角色在游戏卡牌上均作为底纹出现，每张卡牌上除了角色底纹外，还有1到6颗星星，分成两列随机排列。玩家的目的就是在每回合内让5张卡片上的星星形成最多的连携，这样就可以扣除对手的体力，哪一边的体力先减到零，那一边就算输了。





后记

这次特辑中网罗的动漫改编的游戏其实只占了符合条件的GBA游戏总量上的50%，众多的欧美动漫游戏和风格另类兼知名度低的作品均没有收录进去，对于有自己心仪的动漫改编的游戏没有被收录进去的读者来讲也不要因为这个而遗憾啊！善于发现，并用心地去玩！——这才是真正应该做到的地方。将眼光放远一点，在今年的最后一个季度里也仍然有不少动漫改编类的游戏出现，这里面不仅包括原有游戏的续篇，还有一些是第一次出现在GBA上呢！还是那句话，要想玩的开心、舒畅，一定不要忘了买新的《掌机王》啊！

文：广州 李捷

谈谈手机游戏



LIKY注：手机游戏的发展速度一点都不亚于TV GAME和PC GAME，在那个小小的液晶屏上每天都有惊喜带给大家。在每一辑《掌机王》我们都会给大家带来手机游戏方面的最新信息，相信大家也都是喜欢时尚的年轻人，对于这方面的信息也一定非常有兴趣吧。而这次我们请来一位在国内某家手机游戏开发公司工作的“业内人士”，让他来给我们来谈谈手机游戏的现状以及今后的发展。



各位《掌机王》读者们，大家好！现在由我来给各位介绍手机游戏啦！（郁闷的开头）废话不多说，马上进入正题吧。

随着彩屏机技术的发展，TFT真彩显示屏、高速CPU、通过SD、MMC等闪存卡无限扩充数据存储容量等等，手机的机能得到意想不到的提高，在手机上的OS（操作系统，就比如在电脑里面的Windows、PS2用的Linux一样）也变得意想不到的强大，所以在硬件和软件在飞速前进的手机上的游戏，也有让你意想不到的效果，游戏画面甚至可以达到与Dreamcast同级水平，直逼PlayStaion2，怎么样，意想不到吧。现在就让意想不到的我来为各位慢慢地意想不到地介绍吧。不过看完后不要扔掉你的GBA哦，不然的话《掌机王》就没人买了（某编：有这等事？干脆不登这文章了！杀杀杀！）。



本篇将分四节介绍手机游戏的现状和未来。第一节首先概况地介绍一下日本的手机游戏；第二节简述国内手机游戏的情况和专门针对一款手机（我的Nokia7650）介绍目前的游戏；第三节介绍一下即将在年底推出的新的手机游戏3D平台，就是上面提到效果直逼PS2的那个不可思议的东西；第四节将给大家简单介绍一下手机游戏的开发流程。好，请各位暂时关掉你的GBA，泡一杯茶，做好上厕所的准备，边喝茶边看我的介绍吧。（对正在吃饭的读者表示抱歉，请不要随意发挥你的想象力^^b）

第一节 日本的手机游戏

介绍日本手机游戏前，首先必须让各位了解一下日本的手机概况。日本的手机发展，是与世界上其他国家不同的。我们国内流行的Nokia、Motorola等来自西方国家的手机，都是由手机厂商独立开发，然后由手机厂商将其产品推往市场，然后才有网站针对该款手机提供下载游戏或铃声的服务，可以说哪间公司技术越高，就可以开发出越好的手机。

而日本手机的发展则完全相反，日本手机的发展是随着电信公司提出的标准而发展的，比如当电信公司提出一个下载游戏或铃声的标准时，就将这些标准发往各大厂商，然后他们根据电信公司的标准制作相应的手机，一个系列的手机除了外形上有一点差别外，里面的东西可以说大都一样的，甚至在手机上都完全见不到手机厂商的LOGO，取而代之的是电信公司的LOGO。

但是在这样的模式下做出来的日本手机，还是有很多优点的。让我用日本最大的电信运营商，NTT-DoCoMo和其手机上的游戏来做例子吧。

首先日本手机规格的统一最大的优点，就给开发程序的人和开发商带来了巨大的方便。NTT-DoCoMo的手机对应JAVA，使用称为i-appli的程序接口，在NTT-DoCoMo的手机开发游戏时，程序人员只要在i-appli的环境下开发，大部分的游戏都可以对应NTT-DoCoMo多个系列几十款手机。当然在新推出的机型上会有专门对该系列机开发的游戏，用来突出新的地方，但是新机型同时也向下兼任旧机型的游戏，就与PS2上能玩PS游戏、GBA上能玩GB游戏是一个道理。

好了，不多说了，再写下去我这就成了技术文章而不是游戏文章了，回到我们的话题，开始介绍日本的手机游戏。以下只是介绍游戏为主，不固定是哪一家电信公司或什么机种，反正是手机上的游戏就可以了，因为说的太明白也没有用，难道你想买一台回来玩吗？

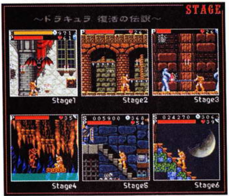


先说说KONAMI。相信只要是接触过TV GAME的朋友都不可能没听说过KONAMI的“《沙罗曼蛇》系列”吧。从FC时代的《沙罗曼蛇》到最近在E3-2003上展出的即将在PS2上推出的《沙罗曼蛇5》，连续十多年都是最热门的射击游戏之一！除了家用机和街机，聪明的KONAMI自然也不会放过手机市场，就这样FC上的“《沙罗曼蛇》系列”第一集就推出了手机版本。以目前手机的机能早就超过20年前FC的了，所以移植一款FC游戏其效果可以说是比起FC版本有过之而无不及。





说到KONAMI最出色的动作游戏，我想应该就是“《恶魔城》系列”了吧。1986年KONAMI在FC上推出的《恶魔城》游戏奠定了KONAMI在日本游戏开发商中的崇高地位，时至今日《恶魔城》已经在多个游戏平台上推出了十多个不同的版本和系列，当然也有手机版的。从图片上看就知道效果有多棒了。另外还有《魂斗罗》的手机版呢。



在手机上玩射击游戏或动作游戏，可能操作上会不太方便，这也是无可避免的。但是如果是文字游戏的话就肯定没有问题了。KONAMI的恋爱游戏大作“《心跳回忆》系列”手机版《心跳回忆 Live》就完全不存在操作上的问题。手机版《心跳回忆 Live》是以《心跳回忆2》为背景制做的，并且从12个角色中挑选了3个最有代表性的人物，阳ノ下光、赤井ほむら和白雪美帆作为手机版的主角。游戏的介绍相信我也不用多说了吧，想必各位比我还熟悉（因为我完全没玩过-_-b），手机版的《心跳回忆 Live》就算是单手操作都可以很好地体会游戏带来的乐趣。



另外如果你觉得以上所说的游戏玩起来太费时，想玩一些类似Nokia的什么《贪吃蛇》之类简单游戏的话，KONAMI也一早为你考虑好了。还记得读大学时在宿舍被室友弄坏了我三个PS手柄的KONAMI MINI GAME大集合“《徐徐大作战》系列”，KONAMI也将其搬上了手机。这样的话就可以随时玩随时退出，非常方便，只是玩的时候偶尔要爱惜一下手机的键盘，PS手柄坏了还可以换，手机的键盘坏了的话……





DanceDanceRevolution

惨了，一口气说了那么多KONAMI的游戏，好象在做KONAMI手机游戏专题一样，唉，不管了，继续！在大概5年前KONAMI推出《Dance！Dance！Revolution》时曾引起一股狂热的跳舞热潮，随后KONAMI就开始在音乐游戏上大做文章了。现在这些游戏也同时搬上了手机平台，它们就是《Dance！Dance！Revolution》、《Beat Mania》和《Pop'n Music》，并且针对手机的键盘专门设计了方便的按键排位，使控制十分容易上手。









说说其他公司啦，不过如果介绍其他公司的手机游戏时再像讲KONAMI那么详细地介绍各类型的各款游戏的话，我看《掌机王》都要变《手机王》了，哈哈，篇幅有限，那么我就挑选一些大作和精品介绍吧。

来！NAMCO！记得1994年SONY推出PS时，随PS同时发售的惟一一款赛车游戏就是NAMCO的《Ridge Racer》(《山脊赛车》)。在当年PS上《Ridge Racer》的画面水平与当时的街机比也可以称得上有过之而无不及，给大家留下了深刻的印象。时隔9年，前不久NAMCO将该游戏移植到日本目前最新的一款手机"J－SH53"上，当年带给人们的兴奋完全再现在手机上。如果你现在还能找到PS上的《Ridge Racer》的碟的话，不妨比较一下其3D画面效果和该手机的是否一样，我想作为一款手机有这种3D画面，你们还想怎样。顺带说一下，这款手机还带一百万象素的摄像头，支持MP3播放并带线控和耳塞，支持MPEG4动画播放，可用MPEG4格式拍摄录像，SD扩充槽可以支持64M或更高的SD闪存卡，等等等等，看到了后我都想把我的Nokia7650扔掉了！





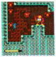


惨，跑题了……然后再说说CAPCOM吧。CAPCOM在GBA上出的《逆转裁判》相信各位《掌机王》读者没玩过也听过吧。可是在日本就算没有GBA也可以在手机上玩《逆转裁判》的手机版，而且购买GBA卡带的价钱足够下载几十款手机游戏了。然而CAPCOM最出名的游戏不是《逆转裁判》，是"《洛克人》系列"和"《Street Fighter》系列"，当然在手机上也有这两个系列的多款游戏。CAPCOM进入手机游戏领域的时间还不算很长，印象中在十大手机游戏供应商的排行榜上也从来没有见过CAPCOM，不过今后CAPCOM将发奋图强，"《生化危机》系列"、"《恐龙危机》系列"，甚至"《鬼武者》系列"都将陆续登陆到手机上。









轮到说HUDSON了。一说起HUDSON的游戏第一个就必须讲"《炸弹人》系列"。手机版的"《炸弹人》系列"有多个版本，从传统的平面放炸弹模式到横版过关ACTION GAME都有，非常耐玩。另外还有FC时代的HUDSON经典之作《冒险岛》等游戏呢。







数数看，最少还有数十家手机供应商啊，这样写下去真的变《手机王》了，那么日本的手机游戏介绍就写到这里吧。看到这里各位可能觉得奇怪，可能各位会想，日本的手机游戏是不是全部都是街机或家用机游戏的移植版呢！其实不然，而且恰好相反，街机或家用机游戏的移植版占日本的手机游戏不太多，反而原创的游戏更多。但考虑到各位对那些游戏不太熟悉（我也很不熟悉，晕）所以就光写街机或家用机游戏的移植版咯，客气客气。



第二节 中国的手机游戏



说到中国的手机游戏，其实如果是一两年前说这个话题可能真的就只有Nokia的什么贪吃蛇之类的东西，但现在不同了，随着市场上支持JAVA的手机种类的增多，相对应的游戏也越来越多。介绍游戏之前，还是先看看手机的状况吧。

在中国市场出现的第一台支持JAVA的手机是什么我没有确切的数据，但是在我面前第一台出现的支持JAVA的手机，就是第一台支持MP3播放、第一台将MMC卡容入手机里面的SI-EMENS 6688i！但当时支持JAVA的6688i不是首先由西记发售的，是厉害的DIYER网友们自己弄的一个FLASH ROM手机版本升级程序。只要有电脑和数据线，加上你个人足够的胆量，你就能像刷新主板BIOS一样很容易地将你的老旧6688i变成一台支持JAVA的无敌手机。记得当时我升级了后还装了诸如《功夫》、《泡泡龙》，还有《移动英汉字典》等JAVA游戏和程序，可谓风光一时。可是6688i始终是老了，面对新增的JAVA功能显得力不从心，就象你给一台老奔腾装个WindowsXP一样，6688i读取JAVA的速度总让人以为已经死机了。所以就算游戏再多，也没有什么兴趣去弄了。



我接触的第二台JAVA手机，就是在《无间道》里面华仔使用的Motorola T720。基于在《无间道》里面的良好印象首先对这款机有点好感（虽然我更喜欢伟仔），但是实际使用起来发觉还是一般。虽然在很多地方比起6688i前进了一大截，如配有160x120高分辨率的彩色屏幕等，但是它的4096色的STN屏幕实在一般，感觉某些256色的机效果也比它好，而且T720的动态内存只有200K，只能装一些很小的JAVA程序，效果也当然好不到哪里去。由于这机是我朋友的，他也爱机如命，想借来继续研究和DIY一下可以说是妄想。后来我也搞来了Sony Ericsson的T618，这次这台机是支持红外线和蓝牙传输数据、内带2M动态内存的强大机型，但无奈的是其128 × 160像素65536色CSTN彩色屏幕效果还是差那么一点……

说了那么久都是在抱怨，那么到底哪个机好啊！说实话，如果你是想要一个打电话发短信偶尔玩一下游戏的手机的话，以上的全是好机（不这样说的话Motorola和Sony Ericsson的人可能要找我麻烦了^-^b），但是如果你是想要一个主要是玩游戏和其他应用程序、偶尔打几个电话或发几条短信的手机的话，那么使用Symbian OS操作系统、208x176超高分辨率的4096色的TFT真彩屏幕（个人觉得比起T618的65536色CSTN屏幕颜色更好）的Nokia7650和3650两台机是最佳的选择。请看看我的待机画面吧。



这两台机系统上是一样的，都是使用Symbian OS，在这个系统上开发的游戏和应用程序的数量早已经过千，而且还以惊人的速度在增加。我就是看上这点而对这两款机情有独钟，但在7650和3650之间选择，也成了一个问题。除了外形上的区别，3650比起7650多加了一个MMC卡的扩充槽，购机时并附带16M的MMC卡，而且还可以使用容量更高的MMC卡，可以说是拥有海量的存储空间，但是它的按键排列实在说不



过去……发同样一条短信我使用3650居然比7650输入速度慢了几倍，晕！而7650虽说没有MMC扩充槽，内带的4MB动态内存可谓中规中矩，而且它的下拉式设计除了比较前卫（是吗？），在合起来的时候在某种程度上保护了背面的摄像头（3650就……），合起来时也的确是比3650要小一点，再加上传统的键盘排列，最后我还是舍弃了海量的存储空间的3650，选择了7650。虽然7650和GBASP比起来也不会小很多（晕），朋友总说我的手机是一个足够充当杀人凶器的大砖头，但是为了其功能，还是忍忍那些朋友吧。

现在开始主力讲该大砖头——Nokia 7650——上面的游戏。

为了不一开始就吓死各位，首先来些2D的平面游戏吧。首先是TAITO的《泡泡龙》。首先要称赞的是其LOAD的速度，从我按进入到可以玩大概也是五秒左右，可以接受了。选择开始游戏后马上就有“Ready ～ GO！”的泡泡龙的经典发音，弹出球的时候也是那可爱的“嘟嘟”声，严重吸引周围的听众。由于屏幕是有208x176的高分辨率，效果非常不错，很多地方都很细腻，可谓完全移植了家机版，另外借助TFT显示屏幕的效果颜色表现力也很强，非常厉害。惟一要挑剔的就是没有背景音乐，不过看游戏程序的容量还不够100k的份上，就算了吧，也给我省省空间。



来自UbiSoft的名作《RayMan3》也给Gameloft搬上了7650，画面也是非常精美，作为一款ACTION GAME动作也非常流畅，另外很多RayMan的小动作都表现得不错，但是操作方面有点不太灵活，没熟练时经常会因为操作问题无端端死掉，但这也是没办法的，毕竟在操作上普通的手机还是无法和GBA等游戏机相比。游戏只有115k，也是没有背景音乐，但音效就保持了原版的音效，非常熟悉。







除了这些经典之作外，在7650上面更多的还是原创作品，而且大多还是3D的。目前为止我还没查到7650的具体硬件资料，比如3D显示芯片和CPU的型号等（虽然查到也没多大用处-_-b），不过7650的的确确是有3D机能的。由手机游戏商Overloaded公司推出的《Fantom Overdrive》就是一个3D的赛车游戏。在一开始进入游戏前，什么键都不按时就可以看到一段即时生成的3D片头DEMO画面，这个时候相信任何一个第一次看这个游戏的人都会被吓得目瞪口呆，因为实在是太夸张了。游戏中3D画面虽说还有很多“马赛克”，但毕竟我们的7650不是装备了GeForceFX5600，我们也不能对它要求太高。另外该游戏的音效也很不错，引擎的轰轰隆隆声很大也很逼真，但是，音效的音量没提供给用户选择，玩了一会儿就会被吵得情愿关了声音来玩。操作方面也很简单，没有档位的升降（你以为玩《GT3》啊）只是加速和转弯就可以了，但减速方面效果不明显，往往就因为这个很多弯都不能过得很漂亮（《GT3》中毒ING），所以我也从来没跑过一个好成绩出来……









在前两天认识的一位3650机主他给我介绍了一个来自Digital-Red公司的3D斜立体45度角的A-RPG游戏《Nightmare》。一进入游戏我第一个就想到《Diablo》，因为无论游戏的风格或其气氛都与《Diablo》有70％的相似。《Nightmare》据说是7650/



3650的第一款恐怖冒险类游戏。游戏者在游戏中要扮演一位名叫琳达的女冒险家并控制她在总共6层的地牢中不断探险，找寻通往恐怖的根源。画面我就不多说了吧，我能用的形容词上面已经基本上用完了，再写我也写不出什么了，总之就是好啦（别打我……）！我觉得除了画面外该游戏最好的地方就是可以调整音效的音量，而不至于



像上面那款赛车游戏一样忍受不到其100%全开的音量而被逼要关掉音效。另外操作方面也很容易上手，游戏是斜立体45度角的，所以移动时也是利用成45度角的，1、2、4、5键分别对应左上、右上、左下和右下，而旁边的3和6键就是分别用来远程攻击和近身搏击，可以使用两个手同时游戏，大大加强了操作感。不知道在3650那奇怪的键盘上怎么控制呢。但这个游戏最可怕的是安装后，要牺牲1M左右的内存空间，真是吐血。

最后给各位讲讲我游戏的来源。首先我不是通过手机上网去网上下载游戏的，我还不至于有钱到那个程度（其实我也是穷人一个），而且内地给你手机上网去下游戏的网站也不会有那么多好游戏提供（只是个人认为，没有试过）。说实话我的游戏都全部是通过电脑在互联网上找的，然后用红外线或蓝牙传送到机子里，这样就省了手机上网昂贵的费用了。互联网寻找为7650开发的软件可以说是非常容易，就Nokia的网站里面就已经提供了数十个免费游戏和商业游戏的试玩版，在G字开头6个字母的那个搜索引擎也可以找到很多，有兴趣的人不妨一试。

说到传送游戏或软件到手机里面，我推荐使用红外线或蓝牙，千万不要用数据线。因为原装Nokia专卖店买的数



▲ T720 的 USB 数据线。

据线很贵（足够买红外线传输器和蓝牙传输器各一个），而组装数据线质量不一，“初哥”不会看的话很容易买到有问题的数据线，严重时可能导致烧毁手机甚至你的电脑。购买红外线传输器或蓝牙传输器是比较可行的方法，USB的红外线传输器大概是100元，而USB的蓝牙传输器大概是200元吧（我说的都是最便宜的那种，人穷没办法），在传输数据时蓝牙要比红外线快很多，而且蓝牙不需要像红外线那样对得很准，在几米（据说最高是十米）内任何地方都可以很好地传输数据，所以比较推荐蓝牙。

最后就是7650除了游戏外还有很多有趣的应用程序，为手机提供了无限的扩展应用，例如“红外线电视遥控器”这一软件，安装后选好你电视机的品牌就可以通过7650来进行电视的选台，吓死别人。除此之外还有很多很多应用程序，可以说7650除了能玩游戏外，完全可以代替一个PDA。

也许对手机市场比较了解的读者想问，为什么你不介绍一下同样是使用Symbian OS操作系统的Sony Ericsson P802啊！老兄，我也想玩那台机啊，但是你知道那机卖多少钱吗……这个实在是无能为力了……如果哪位在Sony Ericsson工作的读者看到这文章觉得很有趣想提供P802给我测试的话，请务必随时联系我！电话号码是020-12345678（傻ING）。

第三节 未来的手机游戏

未来的手机游戏是怎么样的谁也不知道，但是我看到即将面世的一个全新手机游戏3D引擎所做出来的游戏效果实在是无话可说。

一家名为HI CORPORATION的公司在8月29日发表面向手机的3D多边形引擎最新版——《Mascot Capsule Engine/Micro3D Edition Version4》（以下简称Ver4）。使用该Ver4作出来的游戏画面表现力比起上一个版本Ver3有很大的提升，其3D效果已经达DreamCast游戏画面的水平，甚至可以称得上直逼PlayStation2！

有人是不是以为我在发梦或者信口开河胡说八道，但是这也不是我个人杜撰出来的，大家大可以看看HI CORPORATION公司网页的报道：

日文版：http://www.hicorp.co.jp/for_press/press_release030829_01.html

英文版：http://www.hicorp.co.jp/news/press_release030829_01.html

怎么样？我没乱说吧，那么我就继续说下去。

在Ver4中游戏画面较Ver3有了很大的飞跃，除了画面精美度得到大幅度提高外，还改变了原来一贯使用的Z-Sort方式，率先在手机上实现Z-Buffer方式，使原来贴图错误的问题在新版本里面得到了很好的修正。看看下面两张图的对比，有圈圈圈着的部分就是Ver3贴图错误的地方，在Ver4里面已经变成了正确且精美的画面了。



除了贴图错误的修正外，纹理处理效果也有了很大的改变。支架上面的纹理处理错位问题也得到了改善。原来马塞克多、处理的比较粗糙的纹理在新版本的支持下已经变得非常平滑。再看看图1图2的对比，Ver3贴图错位和比较粗糙的纹理就是有圈圈圈着的部分，而另一张图就是在Ver4中得到的正确且平滑的精美的画面。

另外还增加了许多新的特色，如雾化、阴影的强化，光源方面增加的平衡光源和点光源，并



可以选择光源颜色等等，在此就不一一列举了（那些专业术语我也不太懂~@_@~）大家就看看下面的图自己领会吧！是不是达到DreamCast



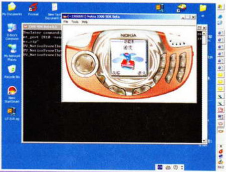
的水平，是不是可以说直逼PlayStation2，用你们雪亮的眼睛去判断啦。

Ver4对应多个不同的手机运行环境、操作系统和国际标准。能在各个Java运行环境上使用，支持Symbian、Smartphone、Linux等操作系统，还对应多种手机硬件、CPU和3D图像芯片，也支持JSP184、OpenGL-ES等国际标准的3D-API，基本上可以说任何一台“有那么两下子”的手机（晕，这是什么定义啊）都可以使用Ver4制作的游戏。

Ver4在今年十一月的正式发行！其效果到底能上升到什么程度，达到DreamCast的水平的真假与否，到时候就可以见分晓了。

第四节 手机游戏的开发

虽然说我是一个电脑和手机甚至任何电器产品的爱好者，偶尔还DIY一下电脑或手机，但是



说到开发游戏我真是没干过这么深奥的东西啊。不过在此我还是把我了解的手机游戏开发过程给大家介绍一下吧。

要开发某一款手机的游戏，首先程序员的手头上一定要有该手机的很多详细资料和开发游戏需要的全部基本工具，也就是人们常说的SDK。在SDK里面是包括了该款手机的模拟器，因为这样才可以随时在电脑上模拟得出运行结果，从而减少很多负担。下图就是Nokia Developer Tools中的3300 SDK Beta 0.5的运行画面。有了SDK，这时候程序员就必须选择一个游戏引擎，就比如电脑里面的DirectX，游戏引擎可以



管理和控制游戏的画面（Graphic)、声音（Sound）和输入（Input)等，而上面提到的3D多边形引擎最新版《Mascot Capsule Engine/Micro3D Edition Version4》就是一个控制3D画面的引擎。在SDK和游戏引擎都准备好的时候，程序人员就可以开始着手开发游戏了。

开发手机游戏，据我了解最常用的开发工具



有VC++、J Builder等，在制作工序上应该和电脑游戏或者电视游戏的制作过程是基本一样的，比如制定游戏的系统等等，在这方面相信有玩过编程序的人一定比我还清楚，而没玩过编程的人了解来也没用，所以我就不多说了。除了程序的设计，素材的制作也是相当重要的。图像方面2D图形大都使用Photoshop、Painter等工具制作，





▲建模

3D的游戏就要动用到3DMAX、MAYA等工具建模和渲染，游戏的音效也要通过很多真实环境的录音和加工制作，背景音乐也要请专人录制。

与此同时，也需要顾及数据的处理，对用户来说也就是制定游戏的规则。比如RPG游戏每个人的HP为多少，被攻击一下减少多少，或者RAC游戏赛道的总长度，车速为多少公里每小时等等，这些对于程序员来说都是一个一个郁闷死板的数值，不制定好这个规则游戏将无法进行。另外游戏的故事情节、对白等也需要精心策划，这样才能吸引到玩家。



在游戏基本完成时，就要经过多次测试，寻找BUG并将其修正。另外由于大部手机的数据存储空间都是很有限的，所以压缩和削减程序大小也是一个重要的步骤。

最后，如果没有问题的话该游戏就可以发售了。发售的方法这里也有很多，比如国外市场很多是免费提供下载，然后将自己手机的序列号（IMEI Number）在游戏提供商的网页注册付费，然后获得游戏的序列号（Serial Number）再输



入到手机里，从而正常使用。日本方面多数使用的是下载游戏时收费，或者每月收月租这两种形式。

大致情况差不多就是上面这些，当然，如果有什么不对请“多多包含（拿一个包含在嘴里面——别出声！）”。其实开发手机游戏和开发电脑游戏或者电视游戏都是一个极其复杂的过程，其中开发人员的辛苦程度不是你们蹲在厕所看《掌机王》的人能明白的！如果日后《掌机王》的读者想从游戏玩家“升级”为游戏开发者，不妨再认真看多几遍我这篇文章（找打），给自己定一个位，还要多留意一些关于游戏开发的网站，多去一些开发游戏的论坛看看别人的程序和构思。预祝这些人早日成功吧。

终于写完了！看看页数，嗯！马马虎虎吧，还没到将《掌机王》变《手机王》的程度呢，看完了这篇文章后不知道各位上完厕所没有呢，哈哈哈！文章中如果有什么错误的地方请多多包涵（应该没有吧），如果让各位看了后后悔自己已经购买了GBA的话本人不负任何责任，如果你的小孩看了后每天吵你给他买新手机那么也请不要找我……如果还有什么不明白的地方，或者想和我了解和交流一下手机游戏，欢迎随时给我dboy@animeplay.com发个“医猫”，但不要附带邮件病毒哦，那玩意心领了……有缘的话再看我下一篇文章吧！886

文：游戏商人

掌机汉化游戏介绍第4弹

承蒙大家厚爱，汉化游戏介绍已经到第4弹了，也算是《掌机王》的保留节目了吧！（LIKY：晕，脸皮还真厚！）也不知大家对商人的介绍还满意不，如果不满意请告诉商人我，如果满意请发信到《掌机王》示威，要求为商人增加工资。（编辑：想造反啊，拖出去一年不许玩游戏。）

为了游戏造反事件暂时平息，商人继续来为大家导航，尽量不让大家的银子被JS所骗（本人例外），本次介绍的游戏不是很多，但有一些重点情报大家要仔细阅读哦，走过路过，不要错过！

GO！GO！GO！开工，首先让我们来回顾一下上期介绍了《牧场物语》中文版，在8月6日《牧场物语》中文版就已经放出了，虽然里面有几处小的错误，但总体汉化完成度还是相当高的，等大家看到本期《掌机王》的时候，我想大家怕早已经可以在各电玩店里看到老D出品的中文版卡带了把，如果你喜欢“《牧场》系列”，还没有购买的话现在可以行动了，保证是完全汉化版！







接下来为大家说一下上期介绍的《火焰之纹章》，什么叫做世事难料？上期为大家介绍的是《封印之剑》，没有想到到本期介绍的时候《封印之剑》没有出来，《烈火之剑》倒抢先与大家见面了。如果商人没有记错的话，《烈火之剑》到目前应该好像有两个版本放出（读者：什么叫“如果好像”啊，拜托……有点职业精神好不好），一个是CGP的火花天龙剑剧情拷贝版，只汉化了主线剧情，里面有很多东西还是日文的哦，一个是SuperXYJ汉化了65%的《烈火之剑》，所谓65%，就是总共汉化了约65%。

琳篇剧情完全汉化。

艾篇、海篇大部分汉化。

结局全汉化！

道具、武器、人名汉化。

道具注释，武器注释，人物注释汉化

系统帮助，系统菜单，菜单注释汉化。

取名系统汉化。

人物支援对话约汉化40%。

这里告诉大家一个不幸的消息，由于没有翻译，所以此游戏汉化工作无限期停止，直至有了翻译再说！如果有朋友能帮忙进行日文翻译！请Email联系！

E-Mail：superxyj2003@tom.com

以下图片为火花天龙剑剧情拷贝版







看到图片上面的提示了没有，买卡的朋友不要上当，可不要说没有人提醒你哦！

上期的回顾就先到这里吧，下面让我们来介绍一位大人物，他那就是《最终幻想战略版ADVANCE》（《FFTA》）。《FFTA》是从今年3月就开始汉化工作的，到目前为止耗时5个月的时间，经过汉化作者5个月的辛苦努力，各位《FFTA》迷5个月的苦苦等待中文版终于在8月与大家见面了，买卡的朋友可以动手了。游戏中难免会遇到部分死机情况，记得多多记录哦，下面让我们来看看为FFTA而努力的人们！

《FFTA》汉化版——熊组汉化

程序破解：暗黑破坏熊

文本翻译：AYAHR、CHDU、台湾玩人

LOGO制作：小嘿嘿

熊组主页：http://bearteam.3322.net/

熊组还有一款作品最新完成，那就是《鬼武

者 AGVANCE》简体中文版。

以下引用作者原话：

暗黑破坏熊：

鬼武者 AGVANCE 简体中文汉化版——熊组汉化

程序破解：暗黑破坏熊

文本翻译：AYAHR、CHDU、HOUHOU、酒井林

LOGO 制作：小嘿嘿





熊组的第三部 GBA 汉化作品——《鬼武者 AGVANCE》汉化版完成了。

这款游戏从 8 月 2 日立案到 8 月 28 日结束，仅用了 26 天时间，这也创造了熊组汉化速度的新记录，当然能在一个月内完成，很大程度上，要感谢我们的几位翻译。这次的翻译人数也创造了熊组的新记录，达到了 4 人，其中有大家熟悉的原《FFTA》翻译——AYAHR 和 CHDU；还有两位熊组新人——HOUHOU 和酒井林。正是由于他们的努力，此作才能顺利按时完成，在此向他们表示感谢！这次的汉化版经过了严格的测试，确保不会再出现《FFTA》汉化版发布时那样的存在 BUG 的问题，请大家放心使用！









我来问大家一个问题，请问 GBA 上的什么游戏被喻为“大菠萝”（LIKY：不就是《光明之魂》嘛），答案正确加 10 分。

接下来为大家带来《光明之魂 II》的汉化情况，独家内部消息哦，不要错过，《光明之魂 II》是 PGCG 汉化小组的第 4 款汉化作品，其他作品将在介绍完此游戏后一一为大家介绍。目前游戏总线剧情已经完全汉化，道具也汉化完全，目前最烦的就是 NPC 人物的 N 多 N 多 N 多废话还尚未翻译，人员紧缺啊，还请大家耐心等待啊，目前汉化总进度已经超过 60% 了哦！嘿嘿，我有内部测试版哦，但为了防止 JS 利用，所以《光明之魂 II》在为完全汉化以前是不会公开放出任何测试版本的，所以大家先看看图片解解渴吧！

在 PGCG 汉化《光明之魂 II》以前已经发布过两款作品了，虽然他们都是动作游戏，但没有它们就没有今天的《光明之魂 II》，下面就让我们来看看 P G C G 小组的首款汉化作品《索尼克 ADVANCE2》中文版。大家不要以为翻译汉化一个动作游戏就很简单哦，里面遇到的问题在技术上与 RPG 游戏是一样的，当然文本翻译少一些，呵呵……









《索尼克 ADVANCE2》中文版（《索尼克进化 2》中文版）

ROM HACK：全球通 @gbgba.com

图片破解：疾风之狼

日文翻译：奇怪王

LOGO 美工：闪 · 纯净水

游戏测试：adds beank1987

汉化程度：95% 已经发布

在完成《索尼克 ADVANCE2》之后不长时间 PGCG 又发布了其第二款汉化作品《钻子先生 A》中文版，关于《钻子先生 A》中文版在上期已经做过介绍，本期也就不在重复了，只不过在上期介绍的时候游戏还没有完成而已！





目前 PGCG 小组还有一款新的汉化作品在快速完成中，那就是《F-Zero》中文版，虽然目前汉化进度只有 55%，但由于此游戏文本不是很多，如果顺利，全部完成他应该不会等很久！

下面的信息比较重要大家看仔细了，错过了





责任自负哦！以下为大家介绍一款尚未汉化完全，但很有可能已被JS拿来骗钱的游戏——《名侦探柯南》中文版，此游戏是一个泄密版本，具体汉化进度不详，不过10-20分钟之内绝对玩不出日文，所以请各位买卡的玩家一定小心，如果看到市面上或者广告里有出售《名侦探柯南》中文版的，千万不要购买，可不要说没有人提醒哦，什么你已经买了？阿门！愿主与你同在……

下面一款作品是汉化作者自己放出的60%





测试版，大家也小心不要被JS利用哦，由于作者要上学，所以很可能没有时间继续完成了，大家就先将就一下吧！

《爆转陀螺2002青龙之章》60%中文版

完成度：60%

破解/汉化：飞云

翻译：比比，安忻

特别感谢：关羽

游戏中一些指令和地图上的说明都已翻译。比赛中的解说、圣兽的名字(没看过动画片所以也就不知道啦)和一些小组的对话没有翻译，但这并不影响游戏的进行。

作者主页：http://www.flyskys.com

"《机战》系列"一直是掌机汉化的一个痛，









《机战A》，《机战R》，《机战OG》，无一没有被汉化过，但没有一款是完全汉化，如今最新的《机战D》也出了汉化版，可惜的是目前只汉化了全部人物名称、全精神与部分菜单，希望本次作者可以不断努力完善作品，我想很多玩家都在期待可以玩到全中文的机战游戏吧！

游戏汉化作者：天才GK

联系方法：QQ:1191570

Email或MSN:wwtlovelyj@hotmail.com

好累啊，手都酸了，写到这里本次汉化游戏





介绍也过半了，让我稍微休息一下，希望天上可以掉下个林妹妹。(小编：GO！GO！GO！还敢休息？截稿时间快到啦，天上掉MM，这辈子是没有希望了，下辈子也不太妙哦。)

《口袋妖怪》为任天堂掌机可谓是立下了汗马功劳，并且其版本之多也是少有的，当然大树底下好乘凉，皇帝的女儿不愁嫁，《口袋妖怪弹珠台》的日子也比其他弹珠台游戏的日子好过了许多，现在《口袋弹珠台》中文版的汉化工作也在紧张进行中。目前共有两个中文版本汉化进行中！(做皇帝的女儿真好)

一个是由口袋网(http://www.pmgba.com)红魔汉化制作的中文版本，此版本汉化程度不详，作者说以后会放出后续版本。

以下图片为红魔版

另一个是TGB与口袋吧共同汉化的《口袋弹





珠台》，此版本进度如下：

图片破解：75%

图鉴说明翻译：100%(参照"口袋吧《口袋弹珠台》图鉴")

怪兽名字翻译：100%(参照《口袋吧图鉴试用V1.0版》)

图鉴字库破解：70%(只扩了740个字，还差500多个字，使用双字节)

怪兽名字库破解：30%(只扩了173个字，还差120多个字，使用单字节)

图鉴(文本/字库导入)：

怪兽名：100%

属性：100%

怪兽说明：0%

TGP 主页：http://tgb.go.3322.org

上面是皇帝的女儿不愁嫁，下面这位真可以说是比武招亲了，《新约圣剑传说》游戏一放出，首先熊组发布汉化该游戏的声明，就在第二天





CGP也发布了汉化该游戏的信息，没过几天复仇者小组也加入该游戏的汉化工作，形成三国时代，但好景不长，勇者汉化小组与狼组也快速跟进加入战局，真可谓是前无古人后无来者，通过这个事情我们可以看出《新约圣剑传说》游戏的魅力之大，同时也可以看到目前各汉化小组间的配合还很不默契，撞车事件时有发生，不过目前勇者汉化小组 — 狼组与天使汉化小组决定合作来完成《新约圣剑传说》这款游戏，目前游戏汉化进度如下：

翻译进度 10%

起名系统 hack 10%

图片修改 hack 80%

文本系统 hack 100%

字库系统 hack 100%

程序 80%

测试：0%

勇者组：http://www.chinaemu.cn/zhuanti/crom/

狼组：http://www.chinaemu.net/zhuanti/lvwu/index.html

天使组：http://emu.joyie.com/host/angelteam/





下面是朋友的朋友艾迪的汉化作品《召唤之夜 铸剑物语》，关于汉化作者我不是很熟悉了，不过他与我的好友全球通（目前通负责《光明2》的汉化工作）认识，在这里我希望与阿通友谊长存，祝愿他身体健康，感情发展顺利，（LIKY：晕）也希望艾迪多多努力早点完成此游戏的汉化工作。

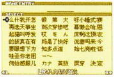
下面为汉化进度：

字库：100%

文本：30%

图象：10%

艾迪工作室的主页：http://noir.nease.net





文章写到这里也快结束了，下面为大家简单的介绍几款汉化作品，不要以为商人敷衍大家虎头蛇尾哦，后面还有大餐哪，好了不多说了，大家继续往下看。

《KONAMI赛车》汉化版，一款类似《马里奥赛车》的小游戏，但比《马里奥赛车》操作起来简单，更适合新手与MM玩家，汉化作者名叫麻团，具作者所言，此游戏是他的第一款汉化作品，目前完成度80%，预计不会再有更新，因为作者要研究新的游戏，让我们继续期待吧！





《棋魂》汉化工作开始，围棋起源于中国，所以各位玩家有时间的话都来试试吧，目前游戏的汉化工作还尚未完成，目前作者已经完成了前面部分对话，游戏流程作者不准备汉化，以后作者会完成围棋规则说明部分的汉化工作，汉化作者尤希。





《魔法冒险》游戏开始汉化，因为作者是新手，据作者自己说，剧情部分就他现在的能力是不可能完成的，但他会尽量把菜单全部汉化。

汉化作者：bladewang





联系方法 bladewang@163.com



《纯情房东俏房客》最新汉化情报，目前此游戏的翻译工作已经全部完成，估计距离游戏放出时间应该不会很长，目前作者在进行文字校对与剧情润色，还有字库方面的事情。

目前进度：

Rom hack：100% by RD

Translation：99% by RD

asm hack：waiting for emotexx

作者：RomanticDog（不全，应该还有许多辛苦的汉化者）



《妹妹公主》的汉化研究，目前此游戏只是完成了游戏破解，估距离游戏完成还有很长的一段时间，不过商人一想起有12个PLMM，我就喷鼻血啊……

汉化作者：飞云

准备收工了，下面为大家介绍的是一款地道的中文国产游戏，在这里我就不多说把，下面引用作者的原话。

《倚天屠龙记》GBA 完全中文版

maximscy ：本游戏是用 GBA 游戏《RPG 工具》制作的，完全完全完全中文版。需要《RPG 工具》支持。现在地图完成，城镇概况完成，部分剧情完成。

总完成程度 52%

8.31 号把部分地图的对话改了改，变动不大。

8.25号把赵敏假冒明教教主袭武当山的剧情做完了，字母改了一改。

8.22 号剧情增加到“昆仑山下殷六残”，“绿柳山庄赵女欺”，“先诛少林后灭武当”的少林篇。

8.20 号把 8.19 的难度调低了点，但是六大门派的对战难度是不会变的，乾坤大挪移要多用。

8.19测试了，剧情发展到高潮光明顶张无忌力战六大门派。

8.15测试中，剧情发展到光明顶乾坤大挪移习得。

8.11 号测试中，剧情发展到光明顶密道。

8.7 号测试中，剧情发展到光明顶一线峡会师。

8.3 号测试，改了很多中文字幕，保持原作剧情~。

感人的故事，纠葛的爱情，倚天剑屠龙刀。

关于这个游戏和《奇迹GBA》的问题和BUG报告都请来信

作者游戏发布地点：http://www.17game8.com/dispbbs.asp?boardID=18&ID=26840



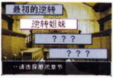






最后的补充，《逆转裁判》1～3章汉化版，作者jpgmfan在网络上发布了他自己独立破解汉化的程序，为了防止盗版，作者将游戏与模拟器结合在了一起，也就是说只可以通过电脑进行游戏，烧录卡用户也得一边站。

事情总是戏剧化的，截稿前在网络上已经有人放出了将游戏 ROM 分离出的小程序，目前程序作者不详。









《逆转裁判》共有 4 章，目前作者完成了前 3 章的汉化工作，并且声明保证在全中文环境下玩前 3 章。

后记：本此游戏介绍就到这里了，终于可休息休息了，上学的朋友也都开学了吧，在这里商人预祝大家学业有成，最后还是老一套，希望大家有时间去网上转转。

www.gbgba.com

文：水瓶座

来自星组的情报

LIKY 注：早在《掌机王》第三辑介绍国内 GBA 游戏汉化小组时我们给大家介绍过星组的大致情况，大家应该还有印象。与其他汉化小组不同的是，星组不光汉化 GBA 游戏，还自己开发原创的 GBA 游戏，这一点非常难得，让我们来看看他们最近有什么举动吧。

星组的成立

星组的 7 位创始人是卡南、雅神、yjw、谜之训练家、GBABOY、游戏天使、Smileice，因此星组的 LOGO 是七芒星。一开始是大家因为对《特鲁尼克大冒险 2A》的强烈爱好而在日攻聚在了一起，在合适的时间遇到合适的朋友，而这时天使又提供了合适的网站 newwise，天时地利人和并起来就成了我们现在的星组。但严格的说，《特 2》的汉化是在星组成立之前就完成了的，完全是卡南和 yjw 两位的力量。



《特鲁尼克大冒险 2A》

星组建立的初衷是提高大家的技术水平，其实是一个学习小组，所以星组从来不以汉化小组而自据，我们以开发有趣的游戏为目标。因为这个缘故星组一直以来保持低调，不公开提出目标和口号，所放出的几个作品也以测试为主。然而到了今天，星组又有了很大的改变，这是因为星组里有了很多位高水平的技术人员，看来我们要以“技术的星组”为口号了，呵呵。

星组的简介

星组有严密的分工，开发部、汉化部和人事部各司其职，分工明确可以提高工作效率，还可以避免不必要的重复劳动。开发部的工作是企画、程序、脚本、图形、音乐，汉化部的工作是技术和翻译，人事部的工作是理事和宣传。星组的成员有组长卡南，开发部成员 HuangYZ、记忆中的红叶、加藤明浩、FallerAngle、happyfly、bird-z、炽天使，汉化部成员 yjw、lubt、jkoe、阿道、风鱼、天使渚薰、水瓶座，人事部成员谜之训练家、Smileice，还有擅长攻略写作的 Kayin 和协助管理论坛的游戏天使、黑舞大人等。

星组的近况

星组即将推出的两个作品是《特鲁尼克大冒险 2》完美汉化版和《高达 SEED》。

也许大家对《特 2》会觉得意外，其实这个游戏对星组有着特殊的意义，可以说如果没有卡南他们当初在日攻对《特 2》的讨论，就没有现在的星组。我们现在是在以前那个道具汉化版的基础上，做剧情汉化和图片 hack，翻译文本量不是很多，目前绝大部分文本已经完成，正在进行风格的统一和导入工作，相信很快就可以给大家一个惊喜。

关于开发部的《高达 SEED》，由于开发部保密，目前只知道这是一款 STG 游戏，玩家操纵的机体可以变换武器，从内部测试版的情况来看，开发很顺利，请大家期待。



《高达 SEED》

（LIKY 注：从这些公布的图片看来，星组开发的《高达 SEED》应该是以 WSC 版的同名作为蓝本制作的，据说会加入新的 BOSS。）

星组的动向

看了上面的内容，也许大家会觉得很奇怪，星组不是在开发《心跳回忆 星愿》和汉化《世界传说 换装迷宫 2》吗？没错，这些工作我们一直没有停止过，但是星组的翻译多半是上班族，做翻译工作的时间有限，而且《心跳》的图片进行了重新绘制，比 demo 的画风更好。所以对于星组的慢工出细活，请大家不要急躁，也请大家继续支持我们。


《心跳回忆 星愿》

星组的常驻论坛是新慧福任天堂世界 http://bbs.newwise.com，等这个网站换了新的主页以后，会有一个星组的链接，大家可以通过这里访问星组主页，我们会加强与大家的交流。

请大家记住：星组一直在努力！

硬件发烧馆

文：赤色彗星

使用 CF 卡的动画播放工具



说起 YIFEI 大家应该不会陌生，这位曾开发出 GBA 上效果不俗的音乐播放软件 GBalpha 的开发者这次有了更大的成果带给大家——GBA Media。

GBA Media是专门为GBA设计开发的GBA扩展功能硬件，通过 GBA Media 的扩展接口可以将普通的 CF 卡作为存储介质，完成大容量文件的存储。同时可以浏览 txt，bmp，jpg 等通用格式的文本文件及图片文件，也可以播放使用专用软件制作的音频文件和视频文件。音频文件及视频文件均有多种音质和画质可供选择，预计 128M 容量的 CF 卡可以存储 90 分钟左右的专用影音文件，使GBA从真正意义上成为可以随身携带的 WALKMAN 和 VCD。

目前我们能看到的还只是 GBA Media 的样品，不过这也应该算是成品的外形了，到时候只会在包装上有所改变。可以看到，GBA Media硬件体积非常小巧，与正常GBA卡带一样大小，只不过在上方有一个插 CF 卡的槽。

采用 CF 卡作为存储媒介，一方面也是考虑其价格低廉（128M的 CF 卡市面价格在 200 元左右），一方面也考虑到其读取速度较快，虽然CF卡体积较为“庞大”（相对于 SD 卡、MMC卡、SM 卡而言），但总的来说性价比较高。



目前 GBA Media 的硬件还没有发售，但相关软件已经在官方网站上进行了发布，虽然只是测试版，但已经可以进行视频、音频的播放和转换，播放效果也还不错，只等着硬件的发售了。官方公布发售日是在 9 月份，而且还是国内、海外同时发售。发售方案分了好几种，其实也就是简洁包装和豪华包装的区别，简洁包装方案如下：



简洁包装：发售代码 <011>

配件列表：GBA Media 主体 + 转换软件 + 使用说明书

零售价格：198 RMB

邮购价格：198 RMB 免普通邮寄邮费.

而豪华包装包含的配件除了以上3样还包括 CF 卡烧录器和 CF 卡，适应不同的选择。

相信此时有不少玩家想问：这个装置能否将游戏烧进去玩呢？明确地告诉大家——不能。这一方面是 CF 卡读取速度达不到游戏的要求，另一方面是 YIFEI 他们不想牵扯太多版权方面的问题，因为他们对这套硬件寄予了很大的希望，甚至计划在明年拿出来参加美国的 E3 展，可见雄心不小。

不过，在谈到以后的计划时，他们还是透露出一些情报：会加入模拟 FC 游戏的功能，也就是借助POCKET NES。至于玩GBA游戏的可能，他们说以后可能会采用大容量RAM来作为媒介，这样还能实现游戏的即时存档功能。当然目前不会在这方面有所举动，因为这要重新设计硬件，目前还是以完善 GBA Media 的功能为主。

期待着 GBA Media 早日发售，我们也会找机会给大家带来相关的测试报告。

GBA Media 主要功能

1.视频播放功能，播放由附送软件制作的 gbm 文件。

2.影音文件采用多种压缩比率，128M 容量最多可放置 90 分钟以上的影音文件。

3.支持选时播放功能，随看随放，随心所欲。

4.提供声音放大效果，彻底解决GBA音量不足的问题。

5.多压缩比率选择，效果，体积，压缩时间，随您取舍。

6.音频播放功能，播放由附送软件制作的gbs文件。

7.附送软件采directX编制，支持转化所有Microsoft Media Player支持的音频格式，转化时间为实际播放时间的1/30，方便快捷。

8.直接浏览CF卡中存贮的txt、bmp等文本及常见文件格式。

9.软件系统不断更新，系统功能将无限趋于完善。

相关硬件
——AM3的SM卡动画播放周边

其实早在今年2月，日本AM3公司就向外界







公布了一种使用SM卡在GBA上看动画的周边，该周边预定从10月以后正式进入市场。在价格方面AM3的吉田社长表示定价预定2800日元，绝不会超过这个价格。而空白的AM3用SM(SmartMedia)卡预定2000日元，至于描有角色图案的空白AM3用SM卡则是预定2300日元。而在资讯内容方面，预定为200～500日元左右。

AM3公司宣布将利用这项技术将卡通动画或电影的预告、音乐等情报内容收录在SM卡中，让玩家能通过GBA来欣赏这些资讯情报。而且特别的是一般SM卡无法对应AM3公司所推出的这款GBA周边，但AM3公司所推出的专用SM卡却能对应现有的数码摄影机等产品。而且AM3专用SM卡目前预定容量为32MB，约可收录24分钟的影像。而且除了一般影像音乐之外，也将对应JPEG等图像资料及e-Book等新数码情报资讯。

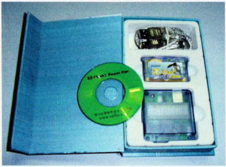
更省电的EZ2 PS发售



9月1日，EZ项目组发售了他们的最新烧录卡产品——EZ2 PS(EZ-FLASH2 Power Star)，作为刚刚于7月发售的EZ2的升级型产品，EZ2 PS最大的改进就是更加省电，因为使用了新的FLASH芯片以及新型的节电CPLD芯片和更精简的工作逻辑，使得EZ2 PS的工作电流下降了50%，延长的使用时间达60%。目前EZ2 PS也只有256Mb的版本，官方售价仍然是750元。

EZ2 PS的包装也显得非常高档，像一个小礼盒，封面上写着明显的“Power Star”，以示跟EZ2的区别。在卡带的封面上也标有绿色的“Power Star”字样。另外，EZ2的卡是蓝色磨砂透明，而EZ2 PS的是紫色磨砂透明。总的来说，EZ2 PS的包装与EZ2差别不是很大，大家购买的时候一定要认清“Power Star”字样。官方目前已经停止了EZ2的生产，全部生产新的EZ2 PS，但是市面上肯定还有少量EZ2的产品，大家购买的时候不要弄错了。

EZ2 PS的全套配件包括一个烧录器，一盘256Mb的烧录卡，一根USB连接线以及一张光盘，光盘里除了有驱动程序、烧录程序，还附带了详细的安装说明。另外大家购买的时候可以留意一下烧录器和烧录卡上面的编号，正常情况下这两个编号应该是一致的。



实际测试

拿到EZ2 PS的样品后笔者立刻进行了相关测试，首先是烧录速度。官方曾有过说明，EZ2 PS的烧录速度要比EZ2略低，实际测试结果也的确是这样。具体如下表：

游戏容量	EZ2 PS	EZ2
64M	1分46秒	1分28秒
128M	3分21秒	2分43秒
256M	6分58秒	5分47秒

之后是耗电量测试，用两节GP1300mAh的镍氢电池和一台普通的GBA，测试游戏仍然用《铁拳A》，在标题画面让游戏自动演示，GBA音量开到最大，EZ2 PS的连续使用时间为8小时30分，而EZ2的连续使用时间为6小时10分左右，可以看到EZ2 PS的耗电量的确有较大程度的降低。（用SP在同样环境下测试EZ2 PS，连续使用时间为8小时26分）

虽然烧录速度有所降低，但换来了更持久的使用时间，EZ2 PS的改进还是明显的，可见EZ项目一直都在不断完善自己的产品，精益求精。

EZ2 即将实现即时存档功能

最后再透露给大家一个好消息——EZ2即将实现即时存档功能，而且这个功能不需要改动硬件，只需要在现有的EZ2上通过软件（新的驱动程序）就能达成。大致情况是这样，目前还只能让合卡中某一个游戏实现即时存档，在烧录的时候先设定好，就像设定金手指功能一样，然后在游戏中你就可以通过特定的组合键对那个游戏实现即时存档和即时读档。从EZ内部人员那里我看到了一段视频演示，演示的游戏是《快打旋风》，我可以清楚地看到游戏可以随时储存，然后可以随时回到原先即时存档的地方开始。有了这个功能，再难的游戏以后也不在话下了。



▲EZ 2　　▲EZ 2 PS

不过目前这个功能还处于完善阶段，也不知道EZ项目组会在什么时候发出这个新程序，我们也只有期待了。

EZ-FLASH官方网站：http://www.ezflash.cn/

使用SD卡的新型烧录卡
——G-BANK

烧录卡市场的大战越来越激烈，各个烧录卡厂商都在推陈出新，不断推出更强功能的烧录卡产品，同时也不断有新的烧录卡厂商加入战团，展示自己的独家产品。下面我要给大家介绍一种名叫G-BANK的GBA烧录卡，它最大的特点就是利用SD/MMC卡来作为存储媒介。

其实从GBA烧录卡诞生的那一天起，就有人对其高昂的价格颇为不满，总是举例说像SD卡、SM卡、CF卡等市面上的各种存储卡64MB的才一两百元左右，而这个容量相当于烧录卡的512Mb，为什么烧录卡贵得离谱，为什么不直接用SD卡、SM卡或者CF卡作为烧录卡呢？其实这是因为SD卡、SM卡、CF卡等虽然可以作为存储媒介，但是它们达不到游戏运行时的读取速度，只有FLASH芯片能够达到这个要求，烧录卡一般都要用FLASH芯片才行。



现在给大家介绍的这个G-BANK，虽然它使用的是SD/MMC卡作为存储媒介，但它内部还是包含了一个128Mb的FLASH芯片，它的工作原理是这样：将SD/MMC卡作为一个移动硬盘，上面可以存大量的GBA游戏，你想玩哪个游戏，你将SD/

MMC卡上的游戏直接COPY到FLASH芯片。当然你也可以将FLASH上的游戏备份到SD/MMC卡上，这一切都只需要在GBA上操作，不需要电脑，所以这也是它的便利之处。不过往SD/MMC卡上写游戏的时候还是要用到电脑的。

整套G-BANK包括的全部配件如下，G-BANK本体一个，配套光盘一张，说明书一份，USB连接线一根。由于这个产品是台湾省的一家厂商生产的，所以说明书也是繁体中文。

我们还是来仔细看看这个装置吧，首先G-BANK给人的最大印象就是——大，整个比EZ的烧录器还大，这么大个装置插到GBA上实在有些不协调的感觉。另外该装置还有个比较奇怪的设定，你必须插上一盘GBA卡（无论什么游戏）在装置上才能正常运行（类似于那些GBA金手指卡那种形式，似乎是接通了一个通路），这无形中又加大了该装置的重量。



G-BANK也可以当作可移动磁盘来使用，这一算是它的一个额外功能了。当连上电脑后，系统会将SD/MMC卡识别为可移动磁盘（在WIN98或WIN2000系统下需要先安装配套光盘上的驱动，而在XP下电脑会自动识别的）。

拿到新烧录卡，按照惯例，烧录速度、耗电量的测试肯定是少不了的。首先是烧录速度，从电脑往SD/MMC卡上写游戏就没有必要测试了，要测试的是在GBA上从SD/MMC卡往FLASH上写游戏的速度，这才是的关键。经过测试，写一个64M的游戏，用时近7分钟之多（汗），128M的就是14分钟，而擦除一个64M的游戏也需要49秒的时间，这样的烧录速度也实在太夸张了



点。至于耗电量还算令人满意，用SP开最大音量运行《铁拳A》，6个小时灯变红，然后再经过1小时50分灯熄灭，能够连续使用近8小时，这样的成绩还算很不错了。

在游戏的兼容性上，我只测试了《新约圣剑传说》、《逆转裁判》、《TOP GEAR RALLY》等几个游戏，还没有发现不兼容的游戏。不过在存档方面，G-BANK有个不太合理的设定，就是在每次开始运行游戏之前它都会要玩家来选择该游戏的存档方式，共有5种，分别是SRAM、EEPROM4K、EEPOM64K、FLASH、FLASH1M，试问一般玩家谁会知道该选择哪个，而选错了在游戏中就会存档不能，所以这是一个非常不方便的地方，希望能在以后的软件更新中得到改进，最好由系统默认正确的存档类型。

总的来说，这套装置的设计理念还是不错的，借助SD/MMC卡的大容量能够随身携带更多的游戏，比较适合那些不经常用电脑的玩家，不过在外形方面实在不够讨巧，这么“庞大”的一个装置插上GBA拿着也累，看着也不舒服，如果今后能在外形上有所改进，变得更小巧一点，应该能或者更多玩家的认可。由于这套装置目前还只在台湾省销售，所以定价方面我们也不太了解，不过据说内地也即将推出了，到时候大家可选择的烧录卡又多了一种选择了。

将GBA变成可视电话

近日，日本DIGI-TAL ACT公司发表了一项对应于GBA的新周边——カムフォ・アドバンス，利用它可以让你的GBA变成一台可视电话。



这套装置带有一个耳塞以及一个麦克风，另外还带有一个小型的摄像头，将装置插上GBA上后，通话时GBA屏幕上就会显示对方的样子（当然，对方也必须使用相应可视装置）。不过这套装置并不能当作无线电话来使用，因为它必须连上固定电话线才行。所以想拿着它到外面去SHOW看起来似乎不太可能。

该装置预定在今年12月中旬发售，售价为1万3千日元左右。

文：小彘

无尽的梦

Dreams Never End——续作·复刻·移植



2001年，梦幻的掌机GBA诞生。作为当时最强的2D主机，GBA上面承载着太多留恋那个注定不会再次出现的时代的人的梦想——在便携机上玩到那些逝去的经典，无疑是很多老玩家（嗯，包括我）的愿望。两年多过去了，GBA作为一台主机逐渐步入壮年，达到顶峰，在这个时候回过头来看看当初的梦想实现了几分，大概也可以算作是一件很有意义的事吧……



事实上，玩家的愿望总是可以左右厂家的取向，现在GBA上的续作系列自不必说，将以往的作品略作改进或干脆原样照搬到GBA上也渐成一种时尚。在这股风潮中登陆GBA的也不仅限于名厂的风光大作，一些风格独特曾经风行一时却最终被时间所埋没的作品也乘机再一次出现在历史舞台上（比如在下最喜欢的“《重装机兵》系列”）。过去的梦今日逐渐重现，清晰地出现在面前，然而，那种魂牵梦萦的思念，真的能就此得到满足么？承载了太多过去而不是未来的GBA又真的能取悦所有的人么？这些问题的答案远不是是和非那么简单，下文也不期待能够得出什么结论，只是提出自己的一些看法与读者诸君探讨，如果本文中对游戏的评述能唤起你对过去的一些怀念，或者能让你对某些陌生的游戏产生兴趣，那么这将是在下最大的荣幸。

一　昨日重现　Yesterday Once More——移植

首先说明，这里的“移植”作品，以笔者的看法，是那些原来出现在和GBA性能相当甚至超过的主机上，以基本保持原样的方式重制在GBA上的作品（然而，敢于厚着脸皮把FC作品原样照搬的也算），这类作品的卖点在于原作的号召力与GBA的便携性，“能在掌机上玩到×××”，也就成了它们所最爱的宣传语。由于取材范围广泛，制作容易，这类作品数量极多，当然质量也良莠不齐。从令人怀念的感动再现到无聊发腻乃至变味的冷饭重炒，评价可以呈现明显的两极化，具体的情况，请容在下举些例子一一道来。

《快打旋风 ONE》

类型	原机种	出品公司
ACT	ARC	CAPCOM

一句话评语：大成功的移植领头羊之作



GBA的初期大作之一，由老牌大厂CAPCOM制作，原型是十数年前的街机动作清版游戏。本作取得的巨大成功，拉开了GBA上大批移植作品登场的序幕。然而那些追随而来的作品却未必有本作取得成功的资质



——《快打旋风ONE》

之所以取得如此成就，与其具有的几大优势是密不可分的：第一，本作的原作便是具有绝大人气的街机名作，Fans众多；第二，本作移植得十分到位，在掌机上完美再现了街机效果，这可以说是史无前例的（不要和我说NOMAD……）；第三，本作在保持街机原味的基础上加入不少原创要素，使玩家在怀旧之余也不失新鲜感；第四，本作的类型是现在极为少见的清版动作（且可双人合作），单就游戏类型便可以抓住很多新生代玩家的心。综上四点，让人不得不承认，CAPCOM虽是冷饭大厂，但这次确实炒得不错。



《街头霸王II X 苏生》

类型	原机种	出品公司
FTG	ARC	CAPCOM

一句话评语：掌机格斗划时代之作

GBA初期大作之二，依然是CAPCOM出品，作为GBA上第一款格斗游戏，本作向所有的玩家证明了GBA也能作出很好的FTG，但同时也将GBA的软肋展露无疑——键位。单就游戏本身来看，本作可以说已经做得尽善尽美，画面音效系统和作为格斗游戏之魂的手感都可以说和街机无异（嗯，这里的手感指的是命中判定招式延迟等等的综合感觉……），以致于GBA初期发售的本作在本厂的《街霸Z3》登场以前一直蝉联GBA最佳格斗游戏的宝座……然而，本作也暴露出GBA移植格斗游戏的致命弱点——键位不足。众所周知，GBA的操作按键就只有L，R，A，B四个，而SFC便有A，B，X，Y，L，R六个按键，而CAPCOM的街机格斗也都是六键设定，若是RPG、SLG还好，原作便未必会用完按键，这些游戏类型用组合键来模拟也无伤大雅，然而对于格斗游戏这却是致命的弱点——尤以CAPCOM的六键格斗为甚，因为就算是GBA的4个按键也不能全部派上用场，A，B，R这些右手键还好，该死的L却可以算是所有GBA格斗玩家心中的痛。本作凭借其优秀的素质在一定程度上克服了这个弱点，然而那些没有如此实力的同类游戏却确实让人难以接受。（PS：向能用本作默认键位在GBA上发出瞬狱杀的玩家致敬）





《超级马里奥A》系列（1~4）

类型	原机种	出品公司
ACT	FC、SFC	NINTENDO

一句话评语：大人气冷饭系列

另一个冷饭大师任天堂的作品，以移植作自成系列，且出到4代（相比之下GBA上的其他系列惟有《游戏王》和《机战》目前能够达到4作……），并将其作为自家看门作品，大约可以视作官方宣布GBA作为移植复刻专用机的举动（玩笑）。老任在这个系列里，几乎将过去十数年的2D《马里奥》系列整个搬到GBA上（嗯，当然，GB上的不算，GBC上已经复刻的1、2代也不算），FC的《梦工厂》，《马里奥3》，SFC的《马里奥世界》，《耀西岛》。洋洋四作，评价不一。其中取得最大成功的大概要算《超级马里奥3 耀西岛》，完全再现SFC蜡笔可爱风格的画面，完美移植的手感征服了一大票马里奥迷，但是随后推出的FC 3代（《Mario Advance 4》）却似乎没有如此幸运，尽管挟系列最高作的盛名，然而相对于FC一点进步都没有的画面成为了它取得成功的最大障碍。但是，尽管褒贬不一，“《超级马里奥A》系列”的销量却仍然能够傲视群雄，牢牢占据排行榜的高位——一个中原因，大约只能说是《马里奥》的人气实在无人能敌……（最后，让我们向任天堂乞求让一个原创的《马里奥》出现在GBA上吧…）







PC FPS系列（《毁灭战士》,《毁灭战士2》，《3D重返德军总部》，《毁灭公爵》）

类型	原机种	出品公司
FPS	PC	ID Soft, 3D Realms

一句话评语：于错误的时间在错误的主机上推出的错误的游戏



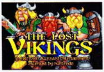
在GBA上做出这些游戏的理由大概只能归咎于欧美人的想像力，我甚至怀疑那帮家伙把是GBA的机能换算成PC对应配置，然后在这个配置对应的游戏里按销量排列决定移植哪一款……在我的印象里，移植到家用机的FPS没有一款成功的。而这次这帮家伙除了不顾手柄完全不适合FPS的操作（加上类比摇杆要好一些，但是显然GBA没有），还加上明显高估了GBA的3D机能，在小小的屏幕下都是满屏的马赛克，再加上了无新意的系统，恶劣至极的操作，大约垃圾这个称呼实在不为过。（若是ID SOFT能在《DOOM》、《DOOM2》之后把《DOOM3》也搬到GBA上，当为大功一件——虽然GBA的机能大约也



就能演算出其中一个角色的头部的头发的其中一根……)

《失落的维京人》

类型	原机种	出品公司
ACT	PC	Blizzard



一句话评语：收藏用逸作，独特韵味再现

同样是PC游戏移植，暴雪证明了只要有正确的选材和完美的移植，一样能够取得成功。作为“团队动作游戏”的《失落的维京人》，经历了PC，SFC，MD版的反复推出后再一次在GBA上发出光芒，虽然移植多次，而且每次都没什么改变，但由于主机的受众不同使得每次都能够得到新玩家的支持，这款风格独特的作品的魅力也能够得到最大的展现（本作其实共有两代，已不算昙花一现，但若不是如此多的移植，想必目前也必是知者寥寥）。无论暴雪再三推出本作的目的是在于骗钱还是其他的什么，笔者对于《维京人》赢得更多玩家的结果都是无比支持的，如果要笔者评选GBA上十佳移植游戏的话，本作相信能够击败很多名作而上榜吧（个人观点）。



《重装机兵 2 改》

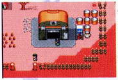
类型	原机种	出品公司
RPG	SFC	DATAEAST/NOW PRODUCTION

一句话评语：我的昨日，不曾重现



游戏业界发展到今天，一将功成万骨枯。残酷的竞争成就了一批巨头，也留下了一片中小厂商的遗骸。优胜劣汰本是不变的法则，然而一批风格独特的逸作也随着那些命运不佳的厂商随风而去，不能不让人扼腕。在业界愈发商业化的今天，看着卖座的总是那些老面孔，不少人心中大约都有一个永远不会实现的续作期待榜吧。来者不可盼，去者尤可追，新作无法期待，能够企盼的便是让昨日重现。这个理由，就像先前所说便是我对移植作品最大的期待。而当我最为怀念的“《重装机兵》系列”真的在GBA上复刻时（官方都加上了“改”的后缀，但是二代实在和





SFC版别无二致，所以还是归到移植一栏），恍然间真有美梦成真的感觉，尽管跨越了漫长的岁月，当年的DATAEAST也已尸骨无存，出品公司变为了陌生的NOW PRODUCTION，然而当年为之废寝忘食的激情却仍然呼之欲出，直到真的进入游戏的那一刹那——我才似乎明白，梦，始终不过是梦，过去的日子，永远不会真的重现。

就技术层面上来讲，游戏几乎还是原来那个游戏——除开些微的跳帧花屏之外，然而屏幕外的人却不再是当年的人。最终我还是将这个当年在SFC上为之彻夜不眠的游戏通关，目的是为《掌机王》第五辑做攻略，最后完成的文档达到40K，真实的游戏时间却不过15小时，为攻略所写的同人小说灵感也大半来自于过去的回忆，当我最后面对着一开始激情写下的攻略前言的时候，只能带着一份怅然说：昨日，始终是昨日，梦，不过是梦。当下一款《重装机兵》(Return)，我最爱的游戏出现的时候，或许我不会再有那么多的激情，但若是有可能，我还是希望能够为她做一份攻略，用这个形式为过去做一个纪念，也为了将梦带给更多的人——那些尽管没有我们那样充满回忆的过去，却拥有无尽未来的新玩家们，或许这也是厂商们将过去的作品洗去历史的烟尘，再次粉墨登场真正的意义所在吧。



限于篇幅和精力，移植部分的大段评述就到此为止，但GBA上仍有许多不得不提的移植之作，下面将只用简单的一句话评语来加以评判和总结（以后部分同）

1.《龙战士 I& II》

类型：RPG	原机种：SFC	出品厂商：CAPCOM

一句话评语：国民RPG再现之作，向所有RPG玩家推荐。

2.《漫画地带》

类型：ACT	原机种：MD	出品厂商：SEGA

一句话评语：玩过这个游戏后我坚信GBA机能不及MD。

3.《龙与地下城之目击者》

类型：RPG	原机种：PC	出品厂商：

一句话评语：GBA上D&D (Dungeons and Dragons，龙与地下城) 系统RPG惟一选择，上

手不易，但深入其中便能体会到欧美RPG的真味。

4.《梦幻之星123合集》

类型：RPG	原机种：SMS，MD	出品厂商：SEGA

一句话评语：某只有第4代才出名的RPG系列，其实也就第4代好玩……

5.《街头霸王ZERO3》

类型：FTG	原机种：ARC	出品厂商：CAPCOM

一句话评语：GBA格斗最强之作！

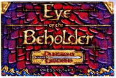
6.《超级街霸方块II》

类型：PUZ	原机种：ARC	出品厂商：CAPCOM

一句话评语：这个游戏一定要对战……









二 老树新枝 Dreams To Be Continue ——续作

重炒的冷饭好吃，但是很容易腻掉，若是将原来的饭变个花样，加些调料就很容易长吃长新。明白这个道理的聪明厂商们纷纷将自家的招牌系列菜略作改进，装盘上桌但求食者一悦。这些加入了"适合掌机"特色的菜到底味道如何，还是要吃吃看才能够了解。

《恶魔城》系列（《月轮》、《白夜》、《晓月》）

类型：ACT	出品公司：KONAMI

一句话评语：试验外传平行系列作之一



《恶魔城》是KONAMI当家花旦之一，全力参入GBA是理所当然。总体来讲GBA上的三作对于整个《恶魔城》系列也是一个有着巨大影响的有机组成，通过这三作，KONAMI将从《月下夜想曲》开始的加入RPG要素而在一定程度上削弱动作性的"新恶魔城"类型基本定型完善（PS2的回归之作只是过渡，过渡……我坚信），而这三作为了适应掌机特色而做出的改动也是一个很有趣的课题。

由于机能所限和其他一些原因，作为正统续作的这三作都在系统完善上都没有达到《月下夜想曲》的高度，而是各自采用了一些游离于系列之外的新系统，本质上来讲这三作更接近于平行的作品而不是前后传承的续作，而《机战》也有这个倾向，这似乎凸现出厂商将GBA作为一块试验田的意图。具体来讲，《月轮》的DSS系统就其本身而言算是相当完善的，然而这一代的装备系统却实在过于简陋，其后的《白夜》毅然抛弃DSS采用简单明快的魔法书，向动作性靠拢却因为难度不够而画虎不成，最新也是最好的《晓月》终于导入了比较完善的武器装备系统，却又摒弃了系列一贯的副武器而采用繁复的战魂——不出意外的话，这个系统将不会被将来的续作继承。然而纵观GBA上《恶魔城》三作，虽然不是链状传承，但也可以感觉到阶梯式的上升——《晓月》尽管仍是试验之作，但个人认为水准已有一定提高，厂商在反复试验的同时也贡献出了不错的作品，未熟的花朵也会在GBA这块丰饶的田地上结出可口的果实，这可以算作是玩家与厂商两者之福吧。





《超级机器人大战》系列（《A》、《R》、《OG》、《D》四作）

类型：S·RPG	出品公司：BANPRESTO

一句话评语：试验外传平行系列作之二

试验系列代表二，其试验意味尚在"《恶魔城》系列"之上，抛开游戏系统，GBA"《恶魔城》系列"的背景尚在整个系列的大背景之下，《晓月》甚至有些承前启后揭开新时代的意味，而《机战》的四作几乎都采用独立于标准系列的主角机（OG除外……但是这一作本来就足够另类得和主流系列划清界限了）和时空设定。而且和专心在GBA上做《恶魔城》的KONAMI不同，B社在制作掌机版其间还毅然发表了PS2上的



《IMPACT》和正统续作《APLHA2》，GBA上系列的外传性质就几乎等于官方认定的了。虽然都是平行架构的外传性质，



《机战》和《恶魔城》还有所区别的是，“《机战》系列”的阶梯意味更重一点，后出的作品在系统完成度和画面上都明显高于前面的作品，而且也能明显看出B社也在系列推出过程中的不断学习完善——从《A》的每战必看到《R》的随时存盘关闭战斗画面再到《OG》的战斗中退出最后以《D》完全继承强化结束，但是同时一些昙花一现的新系统还是无情地表明了这个系列的试验性质：《A》的盾防（《IMPACT》继承，但在《ALPHA2》中无疾而终），《R》的爱情·友情系统，《OG》的整个原创架构（当然，不排除会有《OG2》的可能性），而《D》的COMBO技能继承前景也不太乐观……不管怎样，以上两个试验系列的制作态度都可以说是十分认真的，不考虑其试验性单独列出也可称为上佳之作，并且也都取得了不错的销量（机战尤甚），这种续作制作方式可以说已经被市场和玩家所肯定，我们完全有理由期待有更多的试验品在GBA这块田地上开花结果。





《游戏王》系列（《5》、《6》、《7》、《8》四作）

类型：TAB/RPG	出品公司：KONAMI

一句话评语：顶峰与衰退

《游戏王》以数字编号的正统系列以GB起家，席卷GBA，取得了难以想像的惊人销售战绩，然而这个系列和上面的两款试验品不同的是，《游戏王》现在已经颓态尽现，本就不丰富的题材已经见底，而且以我个人的观点而言《游戏王》卡牌系列在6代便已达到顶峰，其后的作品便是每况愈下——做出如此评判的原因是显而易见的。很多人喜欢《游戏王》其实是从OCG（官方规则卡片）开始，尚在接触漫画之前，以OCG的观点来看6代终于将整个OCG规则电子化，在大的系统上已经完善和完成，我当时以为其后的发展余地已经只剩下增加卡牌数量和加强电脑AI两条路可走，但没想到KONAMI居然将整个系列来了个大逆转，走上RPG化追求角色和情节之路，到了8代更是变本加利颠覆了传统LP设定——现在原作漫画已颓，卡牌游戏也已经不再流行，KONAMI这样做大概是为了培养新的玩家群，但是似乎收效甚微，反而有更多的原死忠因为风格的改变而弃其而去。“《游戏王》系列”曾经创造了一个销量神话，但是如今这个神话正在幻灭，GBA的田地虽然丰饶，没有创意和活力的种子一样不能发芽生长。







《最终幻想战略版 ADVANCE》

类型：S·RPG	出品公司：SQUARE

一句话评语：好吧，这个游戏的确很好玩，但它真的是《FFT》么……

SQUARE和松野泰己，这两大招牌便决定了本作绝对不可能成为平庸之作。出乎某些人（我……）意料的是，本作并非PS版的复刻或移植，而是完全的新作（SQUARE意外地在掌机上从不干照搬冷饭“完全”移植的勾当，而都是本着加强复刻的态度重制，这点很让在下佩服……呃，WSC的《FF IV》除外，但那个已经是超机能移植了），事实上，本作和《FFT》（PS版，GBA版的以下记为《FFTA》）之间的联系极为淡薄，大约可以看作《FF》战略化的另一条道路——剧情抛弃厚重历史感而大走少年冒险路线，整个主线虽然也不能说没有深度，但是当年那种刻骨铭心的感动与震撼却不可再寻；系统经过大幅改变强化，终于摆脱了皇骑阴影，技能道具丰富多彩到了繁杂的地步（武器尤甚，以至于在菜单里寻找特定的武器成为一种痛苦），总体来讲十分符合我心目中的理想SLG，然而当年那个被人骂为披着《FF》外衣的《皇骑》的《FFT》却老是在脑海里挥之不去——或许当时潜意识里已经把《FFT》归入了皇骑续作，而当GBA上的正统《皇骑外传》让人失望之后，那份期待又转移到了





《FFTA》上。所以我最后只能这样说，这样一个优秀的《FFTA》，却不是我所要的FFTA……（某人邪恶的愿望：SQUARE · ENIX买下QUEST的《皇骑》版权！QUEST倒闭无所谓，我只要松野的《皇骑》！）



《世界传说 换装迷宫2》&《幻想传说》

类型：RPG	出品公司：NAMCO

一句话评语：NAMCO不用《换装2》的引擎做《幻想传说》的理由……莫非真如我所想是头壳坏了么？

将移植作的《幻想传说》挪到这里的原因在于我现在最大的愿望，就是希望两作能够合体……《换装迷宫2》名义上和当年GB的《换装迷宫》一脉相承，其实却已经强化到了脱胎换骨的程度，本作战斗时候的手感和爽快度的确没得说，和PS上的《永恒传说》相比也不遑多让。然而，这样一个好的战斗引擎却摊上了史上最无聊的主线——完全任务制。完全任务制其实也没什么不好，但是千篇一律的任务和让人完全提不起兴趣的报酬让这个游戏的乐趣只剩下在迷宫里不停地战斗，战斗，战斗……尽管如此，这个战斗引擎的的高完成度也让人对GBA上出现正统传说的续作或移植作充满期待，直到《幻想传说》的出现。“GBA上的《幻想传说》是完美移植的”，但是针对的是SFC版而不是PS版，而且NAMCO似乎为了完美再现SFC版的感觉而弃《换装2》的引擎不用，于是造成了最让人无法忍受的战斗拖慢！拖慢！追求爽快的传说的精髓在这一拖之下便荡然无存，然而木已成舟，我们能做的除了扼腕，也惟有期待NAMCO会再次利用《换装2》的战斗引擎……







附：《世界传说 召唤士之血统》，另一个挂着《传说》之名的作品，实际上是GB上《口袋王国》的续作，系统非常完善，无奈毁于满是马赛克的画面之手。



《口袋妖怪红宝石·蓝宝石》

类型：RPG	出品公司：NINTENDO

一句话评语：任天堂大概真的可以只靠这一个游戏活下来……

霹雳无敌的《口袋妖怪》，“口袋一出，谁与争锋？”这个系列可以说已经超越了游戏品质，绝大部分Fans大概看到是《口袋妖怪》续作就会掏钱买下而不会再去关心什么媒体评价，我不想也不能对口袋的品质作什么评价（我也算是盲目的口袋Fans……）任天堂对于当家大作的爱护也让本作的质量有所保证——虽然没有突破。目前我最关心的是老任准备拿剩下那些得不到的妖怪卖个什么价钱……



呃，限于篇幅和其他的原因（比如已有大量权威论断，在下不敢班门弄斧，或是涉猎较浅，担心冒然置评贻笑大方等等），完全的评析到此为止，下面是一句话评语单独表演的时间。（为什么一句话里面也出现了那么多名作呢……）



1.《皇家骑士团外传》

类型：S · RPG	出品公司：QUEST

一句话评语：儿子长得还算不错，无奈其母当年风华绝代，相较之下便不免失色。

2.《火焰之纹章 封印之剑·烈火之剑》

类型：S · RPG	出品公司：NINTENDO

一句话评语：名系列完美掌机化改编版及其资料片。

3.《光明之魂Ⅰ& Ⅱ》

类型：A · RPG	出品公司：SEGA

一句话评语：《光明力量》的羊头，“大菠萝”的狗肉。

4.《洛克人ZERO 1&2》

类型：ACT	出品公司：CAPCOM

一句话评语：难度不减当年。

5.《勇者斗恶龙怪物篇 旅团之心》

类型：RPG	出品公司：ENIX

一句话评语：《DQ》的号召力的确不亚于《Mario》

6.《格斗之王EX 1&2》

类型：FTG	出品公司：PLAYMORE

一句话评语：1代是不折不扣的垃圾，2代终结了这个评价，也终结了我GBA的方向键……







三 梦的回归 Dreams Return——复刻



这里所谓的复刻，是指在画面、系统方面有所加强的重制，(当然，一般剧情不会变化)。就怀旧方面或许不如完全照搬，但是常玩常新的感觉和从推广过去作品的意义上来讲，却是远胜于不思进取的照抄。然而，大约是因为制作难度的原因，GBA上这类作品的数量却远不如前两类，值得一提的大约用综述就能讲完，单独的一句话将无用武之地。在下还是希望复刻游戏能够发扬光大，取代移植成为主流…

《塞尔达传说》

类型	原机种	出品公司
A·RPG	SFC	NINTENDO

一句话评语：任天堂也可以靠这个游戏活下来……

依然霹雳无敌的《塞尔达》，一向爆炒冷饭的任天堂果然照搬SFC版，但是附加的“四支剑”模式却让人把抱怨的话咽下肚去。基本游戏完全移植SFC版且加入些微的隐藏要素，中规中矩，而附加的“四支剑”如果不是只能对应多人，完全可以作为一个游戏单卖——和SFC版截然不同的可爱画面，憨态可鞠的角色动作，奇思妙想的道具和关卡设计，事实上，就算这是一个只对应多人的非传统游戏，我还是愿意把其视为《塞尔达》的GBA续作。(不要问我为什么这个移植加续作的东西会被我归到复刻里面……)





《星之卡比》

类型	原机种	出品公司
ACT	FC	Nintendo

一句话评语：任天堂还可以……，算了，换一句：为什么这个新瓶旧酒这么受欢迎呢……



又一个任天堂招牌，又取得绝大的人气和销量，但是作为一个忠实的卡比Fans，我还是对本作颇有微词。本作其实可以看作一个杂烩——FC版的关卡设计加上SFC版《卡比DX》的角色形象，圆呼呼的卡比可爱依然，任天堂做的游戏手感也没得话说，新加入的多人模式更是锦上添花，但是，从某种意义来讲，本作连GB版都不如——那就是，为什么卡比就只有初代的COPY能力！“《卡比》系列”的进化，除了画面音乐之外，更重要的就是系统的不断强化，从FC版的COPY ONLY，到GB和SFC版的COPY能力和同伴结合(还记得爆笑的猫咪推球么)，再到SFC版《DX》的每种能力都有许多招式(升龙拳……)，而N64版的卡比更是加入了双重能力合成(冰+电=电冰箱……)，然而，本作却只是完全复刻了FC版的COPY而已，初次接触卡比的玩家大概还会觉得新鲜有趣，但是我却只能对本





作感到深深的遗憾……（续作怨念再现……）

《电梯大战 新旧合集》

类型	原机种	出品公司
ACT	ARC	TAITO

一句话评语：复刻标准模式之一——新与旧。



本作也可以归入逸作一栏，当年的街机版以独特的风格横行一方，这次卷土重来TAITO为了最大范围地网络当年的Fans可以说是不遗余力，完美再现的OLD让你体会到原汁原味的感动，而NEW除了拉拢新玩家之外也能让老Fans们得到不一样的感受，这种新与旧的模式对于复刻作品来讲的确是相当理想的一种形式（除了要用到双倍的容量和精力之外…）

《新约 圣剑传说》

类型	原机种	出品公司
A・RPG	GB	SQUARE ENIX

一句话评语：YEAH……

不愧是SQUARE，哦，应该说不愧是SQUARE ENIX……截稿前夕玩到《新约 圣剑传说》后，不由得说：这才算是真正的复刻！就像“新约”这个不一般的前缀一般，本作相比于原作得到了不一般的加强——嗯，容我再次使用脱胎换骨这个词。在原作基础上本作附加了众多系统：精灵魔法、召唤魔法、武器铸造、道具种植、职业称号等等不一而足，本作在基本保留GB版自由战斗的基础上（但是还是有所弱化，不满……）融入PS版《玛那传奇》的多种系统，将动作性和游戏性完美的结合在一起，玩起来让人大呼过瘾。而主线剧情除了忠实原作的男主角路线外又加入了女主角路线，怀旧与创新并举。画面加以大幅强化，风格各异的各种地形让人流连忘返，音乐方面也以当年的旋律加以混音，着实叫人感动……（不觉想起当年通关的那个通宵）面对如此完美的《新约 圣剑传说》，与其在这里堆砌溢美之词，我还不如回到SP身边去继续攻略……（强烈期待《FF Ⅲ》的复刻！）







对GBA上的续作・复刻・移植游戏杂谈就到此为止，成文后加以回顾发现其实本文当作一篇GBA续作・复刻・移植游戏推荐来读也未尝不可，如能对读者挑选游戏有所帮助，倒也是一项意外的收获。然而，不知道诸位有没有发现上文所述里面包括了GBA上拿得出手的游戏的几分之几？在本篇所述范围之外的原创游戏又有几个？在截稿前夕笔者得到一份资料，里面列出了一些可怕的数据：

“根据针对美国2001年5月～2003年8月发表的GBA游戏所进行的调查指出，其中共有41间游戏公司推出373款GBA游戏，在这些游戏中有200款（为53.3%）为电影或卡通等游戏化的授权软件，有164款（约45.3%）为续篇系列的作品，有57款（约15.5%）为重制作品，28款（约8.5%）为加强重制作品，只有34款（约9.1%）为原创全新作品。”这是针对美国的调查不假，但实际上日本游戏市场的情况也未必会比美国好，甚至可能更差——不妨数一数上文里只在日本发售的游戏数量，GBA缺乏原创作品，尤其是优秀的原创作品已经是不争的事实。而其作为一台承载过去的主机的形式也大约定型，拥有太多人的梦的GBA现在或许的确可以风光无限，但是当其本身也成为过去的梦的时候，GBA还有什么本身的东西让人来记住么？答案只能等待历史来揭晓，在GBA如日中天的现在，我们唯有继续在GBA制造的梦幻里流连……但愿：Dreams Never End……



特别感谢【魔龙晨☆】君

GBA：创意的废墟

The GameBoy Advance: Creativity Wasteland

作者：jvm （Curmudgeon Gamer 网站）
编译：泰坦

（有改动，本文观点不代表杂志观点）

这是美国一家网站论坛上一位玩家的文章，就美国GBA平台上原创游戏的缺乏给出了自己的观点。虽然作者的文字也不尽然是正确的，至少写得很有创意，值得国内的玩家就此话题关注一下。事实上在作者发表了这篇文章之后，论坛上也有不少持反对意见的回帖，不少读者同作者进行了一系列的辩论，作者jvm也即时根据读者意见对文章进行了一些修正。泰坦在翻译本文时参考了其它的回帖和评论文章，对原文有少许改动。如果各位读者对这篇文字有什么看法，欢迎来信说明。

引子

2003年3月的GDC（编注：游戏开发者会议）结束后，Greg Costikyan曾经批评到整个电视游戏产业，他认为如今的游戏厂商——尤其是发行商——变得越来越守旧而且缺乏创新精神。特别地，由于继承俗套而得到开发许可的游戏和诸如此类的游戏方式看起来已经成为收入增长最安全的赌注，没人愿意投入精力和资金去开发新的原创游戏。不过在GDC互联网出版技术研讨会（Internet Self-Publishing Techniques Seminar at GDC）上，Costikyan收集到足够多的讯息，他认为产业大变革即将来临。



▲2003年GDC（游戏开发者会议）的主会场。

我对这个话题很感兴趣，不同于翻阅对比那些专业的资料，在下对周围的游戏店进行了一些调查，初看起来似乎并没有足够的证据显示原创游戏的缺乏，但我还是决定更直接地了解这个问题：迄今为止究竟发行过多少原创游戏？最后我打算以Nintendo的GBA作为平台来统计一下。这个小东西的销量和口碑都不是一般的好，从2001年5月末到2003年8月末，27个月以来，我统计到375个来自不同开发商的游戏（编注：这里作者指的是美版游戏，但有全局代表性）。



关于原创的定义

首先，我想为原创性下一个定义。我的定义可能有一些局限性，但我认为创造这样的定义是有助于理解产业发展的。我的看法是，游戏的原创性取决于游戏中有多少东西是从草稿开始由制作人凭空创造的——这包括世界观，角色，故事和操作。而诸如授权游戏（Licensed Games，得到电影发行商授权改编剧本或者使用明星角色来作卖点的游戏，如《007》系列）、续作游戏（经典作品的续作，盛名之下其实难副的不在少数）、重制版游戏（从街机移植到当前平台或从其它平台移植到当前平台的游戏，比如《生化危机》系列在NGC上的重制）和复刻版游戏（没有添加任何新要素的重制版游戏）等等都不能算是原创。（编注：其实这个定义形容"新创"比较恰当。）





▲《FFTA》虽然是全新制作，仍然不能算是GBA的原创游戏。

那么，在我统计的375个游戏中，如上类型所占的比重如下表所示（注意这些百分数中有重复，因为某些游戏可能既是授权游戏，又是续作，天哪……）：

授权游戏	53.3%
续作游戏	45.3%
重制版游戏	15.5%
复刻版游戏	7.5%
原创游戏	8.3%

通过这样的统计，我们会发现大概91%的游戏并非原创，或者我这样说有些牵强，但至少符合定义的原创游戏不如我们想象中的那样多。而且，有一个左右着厂商创造性思想的问题是：真正的完全原创的作品似乎都不是很吃香，那些

卡带们默默无闻，要么被一些不太爱上论坛发言的小朋友们买回去体验一番进而被冷落，要么就是躺在商店的售货窗中度过它们可怜的一生。在美国发售的GBA原创作品不多，我可以就我所知全部列出来如下所示：

《Golden Sun》(Nintendo)
《American Bass Challenge 》(UbiSoft)
《BackTrack》,《 Hardcore Pinball 》(Telegames)
《Blender Bros.》, 《Zapper》 (Atari)
《Boxing Fever》, 《Dark Arena》, 《Denki Blocks》, 《F-14 Tomcat》, 《Fortress》, 《Iridion》, 《Turbo Turtle Adventure》 (Majesco)
《Pinball Tycoon》, 《Super Drop Zone: Intergalactic 》 (AIA)
《Dual Blades》, 《Gem Smashers》 (Metro3D)
《X-Bladez: Inline Skater 》 (Crave)
《Hot Potato! 》,《Star X》 (Bam!)
《Karnaaj Rally》, 《Sea Trader: Rise of Taipan, Super Bubble Pop》 (Jaleco)
《Lady Sia》 (TDK)
《Mech Platoon》 (Kemco)
《Monster Force》 (Vivendi Universal)
《Ninja Five-O》 (Konami)
《Planet Monsters》 (Titus)
《Punch King》 (Acclaim)
《Tang Tang (Take 2)
《Car Battler Joe》 (Natsume)

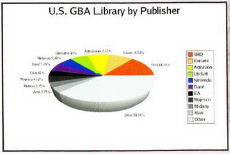


▲按照作者的观点，《黄金太阳》算是GBA上惟一一款完全原创的成功作品。

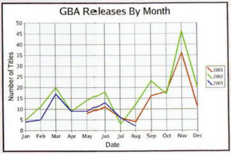
在如上的游戏中，各位读者可能会发现，仅有《黄金太阳》这个原创游戏是知名度较高的，而且评价也不低，但这也有部分功劳来自宣传和推出时机，其他的原创作品就没有那么幸运了。如果按照GameRankings的评分，只有《Ninja Five-O》和《Denki Blocks》分别得到85和84分的高评价（《黄金太阳》得到91分的评价），而原创游戏的平均分数都在66分左右。低迷的销量和恶劣的评价可能都会让游戏厂商在考虑原创游戏时心跳不已，但没有完全独立的创新的话，产业发展的瓶颈会愈来愈严峻吧。

●市场的另一面●

从以上的叙述中，大家可以看到GBA市场的另外一面，那就是有哪些厂商为GBA创作了最多的原创或接近原创的游戏（编注：针对美国市场而言）。请看下图：



从这张图表来看，占有最大份额的应该是THQ，这家公司为GBA创作了53款游戏，占到软件总数的14.2%，这可能也说明这家公司的相当一部分收入都来自GBA；Konami排名第二，他在GBA平台上发行了32款游戏，占到软件总数的8.6%；Nintendo自己发行过20款游戏，占有5.4%的份额，排名第五；有七位发行商（THQ，Konami，Activision，UbiSoft，Nintendo，Bam! Entertainment，EA）共同创造了GBA平台上50%以上的游戏。所有发行商的总数为41个，但大多数都是些小公司，他们的作品占不到软件总数的1%。



大家也可以看一看2001到2003年来GBA美版游戏的销量曲线。如下图所示：

正如我们平常见到的那样，每年的10月到12月是发售狂潮，这段时间内2002年发售的游戏比2001年上涨了39个百分点。但对比2002年与2003年的1月到8月，我们可以发现2003年销售比去

年同期下跌了21个百分点。我个人的意见是第一个增长不是那么容易解释的事情，至少不能完全归功于软件的质量——我们也同时注意到2003年GBA SP的发售使平台普及量增加，而软件销量却不升反降，有一种解释是玩家市场的饱和以及对现行游戏软件质量徘徊不前的一种自发排斥。我认为观察今年年底商战是非常有趣的事情，如果GBA软件销量持续低迷或者比去年同期明显走低，那么这种趋势将会变得难以扭转。

●回到原创游戏●

现在，通过我们如上的观察，很容易可以看出这样的结论：授权游戏和知名作品的续作更能在标题上吸引玩家的眼球，制作过程和成本都是心里面有数的事情；而万一完全原创的作品不被饱和的市场接受，这篓子就捅得不明智了。对GBA而言，这似乎是个逐渐衰弱下去的不良循环，这样一来没人愿意冒险，没有新鲜的血液注入软件市场，玩家也会越来越没东西玩。如电影业那般愿意冒险的导演在游戏制作人中并不多见。

问题在于厂商对原创产品的质量并没有十足的把握，这对于GBA而言尤为严重。玩家似乎在这台机器身上期盼的就是2D移植，那些继承来的传统经过考验确属玩家喜爱的范畴，而原创作品有时恰恰难以满足玩家的娱乐要求，各方面都很苍白。真正的原创佳作很少，赏脸给GBA的就更屈指可数了。比如Majesco这个公司，为GBA推出了7款原创游戏，包括一款第一人称射击游戏《Dark Arena》，一款拳击游戏《Boxing Fever》，一款飞行模拟游戏《F-14 Tomcat》等等，而可以拿得出手的就只有《Denki Blocks》这款原创PUZ了。Majesco并不是惟一一家如此倒霉的公司，这个事例具有普遍性，事实上其它平台的原创游戏也不是很吃香，比如SONY的《ICO》，但PS系列主机毕竟不像GBA那么注重移植和吃老本，否则也不会从老任手里打下半壁江山了。

这些事实也指出了我们先前关于原创性的定义的一个弱点：我们没有重视游戏可玩性，而过多地考虑了原创材料和资源。不过即使考察游戏可玩性本身，恐怕GBA仍然不能算作是体现了创造力和想象力的平台吧。

我们事实上没有涉及到GBA软件销售的经济效益，所以不能从盈利与否、会赚多少钱等等的角度来评价这个平台上现有的软件和商业运作的成功与否。Nintendo自己在GBA上面推出的软件仅仅占到总量的5%，除去《口袋妖怪》、《大金刚》、《马里奥》、《塞尔达》等续作系列以外还有些边角作品，这些产品构成了Nintendo主要软件盈利来源，虽然占有软件总量的百分比不高，高销量带来的收益却足以令任何原创游戏公司汗颜同时眼红，比如曾经致力原创的Activision。2003年5月NPD向玩家报告了GBA游戏的销量TOP10，其中Nintendo入围的游戏包含两款《口袋妖怪》，一款《黄金太阳》，一款《塞尔达》，一款《星之卡比：梦之泉DX》，和一款《火腿太郎：Heartbreak》。其余厂商的入围游戏也都是大作续篇，比如《恶魔城》，《索尼克》和一款迪士尼授权的游戏等等。这个阵容定义了没有全面创新但收益巨大的GBA游戏开发原则：翻新花样，顾全类别——这可能会让我们对GBA的游戏结构稍稍感到担心。



▲任天堂的四大法宝。

坦率地说，我为我的结论感到悲观，我发现我们投入了过多的时间和金钱去进行一些不过是翻新了一些花样的老作品，并没有像某一段时期的游戏中从获得持续创新里面找到快感。这可能也是现在游戏软件行业在成熟稳定时期遇到的“更年期问题”，没有大作以外的成熟游戏类别问世。我个人拥有《口袋妖怪》系列、《恶魔城》系列和《塞尔达》系列。不客气地说，有时候即使这些大作的续篇根本没什么值得一提的改进和创新，我也会凭借一种惯性去把它们买回来放在家里，不考虑这样做是不是真的值得。看起来GBA这个平台更像是创意的废墟，但同时又是移植作品泛滥成灾的地方，你总可以找到自己喜欢或者曾经熟悉的作品，可能自然而然就不关心你在原创性方面应该被保证的权益了。

END

资料来源：
GameFAQs GameSpot
GameZone MobyGames
GameRankings GameStop/Funcoland
EB Games Wal-Mart

文：李可文（Dreamgba 开发者）

GBA硬件大揭密——热点FAQ

有鉴于越来越多的玩家开始关心GBA的硬件性能，泰坦特地帮忙约到国内首位GBA模拟器DREAMGBA的开发者李可文李老前辈来《掌机王》做客，顺便为大家解答一些GBA硬件相关的常见问题。李先生对某些问题的回答还是相当不客气的（笑），有时可以说是一针见血吧，相信各位读者一定能从中获益。废话不多说，请看本次的FAQ。

Q：GBA的屏幕为什么很暗？有的游戏为什么会闪烁？

A：暗不暗是LCD本身的问题。GBA使用的LCD是很低档的便宜货，还是隔行扫描的。在2002年一般的LCD的水准就都已超出GBA所用的那种了，GBA只不过由于是使用干电池做能源，没法采用背光LCD。今年虽然推出GBA SP并采用锂电池，但是LCD的水准仍然是一样的差。不过2003年中SHARP已经推出了240*160同样尺寸的背光LCD，这种分辨率也不知道还会有谁用，因此推断很有可能GBA还会再一次升级到背光版。



▲GBA SP的显示器，效果仍然不能完全令人满意，期待再次升级，不知道有多大可能性。

Q：：GBA的半透明机能有多强？

A：虽然GBA支持最多4个背景卷轴以及4层精灵，但是在每个像素上半透明（Alpha-Blending）操作只能做一次。举个例子：蓝天上边有白云，白云上边有小鸟。就算是全部设成半透明，也只能有两个成分混合了显示出来，其余的成分彻底不参与计算。可见，如果是蓝天白云混色，上面放一不透明的小鸟，效果是相当好的，但也只有这种组合是符合常理的。如果蓝天上边有小鸟，小鸟上边有白云，那么对蓝天白云做混色的话，小鸟就没有了……再如果蓝天上边有白云，白云（某人：踢飞－_－#）……所以，多层卷轴时用半透明增强显示效果，要画对了也不是件容易的事儿（－_－b）

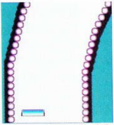


▲如果有两朵半透明的白云，上面有鸟……呵呵……GBA就无能为力了。

Q：GBA有3D机能吗？马里奥赛车那样的画面是如何实现的？

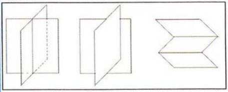
A：严格地说，GBA没有多边形渲染的那种3D机能。不过既然机器摆出来卖，没有可以拿软件写。最早应用的3D技术在GBA发售时就有了，用在F-ZERO上，之后各个赛车游戏基本上都用的是这个引擎。这个引擎基于GBA的旋转放缩背景机能，旋转背景可自由设定位置坐标以及旋转角度和X/Y轴的拉伸比例。通常情况下，每帧这些参数是不变的，这样玩家看到的就是一个旋转拉伸了的平板图像。不过如果在每行画完都按照投影的计算结果刷新一下这些值，就可以使背景看起来是一个在三维空间可以任意旋转的平面。因为无法（或者说很难）准确地在一行之内改变某些参数，因此平面的扭曲是做不到的。不过可以预先把画面扭好，然后再在空间内投影成一个平面。

比较严重的问题是，很明显这种画3D平面的办法不能计算Zbuffer（即两个平面先后的顺序），如果令两个平面交叉，因为GBA平面的优先度在一行之内不能改变，所以就会出现如下图的这种



▲F-ZERO的赛道图案，弯道就是这样画出来的。

情况：



▲左图为正确的画面，中图为GBA两个平面交叉的画面，必定有一个永远在上边。除非像右图那样交线水平，否则看着是绝对错误的。

因此，基本上所有使用这种引擎的，不是只使用一个平面，就是用两个平面并让他们完全平行。这样做出来的是完全平面，不过可以在平面上随着视点的变换把精灵（赛车啊，草堆啊）放置在合适的坐标上，就有立体感了。符合这种渲染条件的以赛车游戏居多，不过其他方面也可以用，如《恶魔城 晓月》，有场景就用这样的背景斜斜地画了个乌云密布的天空放在后面，看着很3D（其实PS《月下》的时计塔那边的天空也是这么做的，不过人家的贴图变幻的余地比较大）。



▲FZERO游戏画面，一共用了两层旋转背景，上边是赛道，下边是城市贴图……

Q：《DOOM》和《毁灭公爵》的3D画面是怎么形成的？

A：这两个游戏（或者还包含其他GBA上的FPS游戏）都是采用的PC上当年《DOOM》1代或2代级别的引擎。具体用的是1代还是2代不太清楚，印象中2代是可以有人物高度的变化的，只不过都不能像《QUAKE》那样随意转动视角，画起来也比较简单。这两个游戏都采用GBA的位图模式，也就是说游戏的图像都是一个点一个点描上去的。当初我玩《DOOM》基本能在40MHz的386SX上跑，因此分辨率低一点的话在16MHz ARM的GBA上也没问题。

Q：有其他多边形渲染的游戏吗？

A：目前为止只见到DEMO，至于是不是有游戏成品出来还不太清楚，很久不玩GBA了……在GBA上用软件渲染多边形也不是不可以，甚至能加一点光源计算，只不过多边形的数量要受到严重限制。有些游戏是正好在这种限制之内的，例如说SEGA的《猴子球》，就是场景不小但是多边形数量很少。想要多边形赛道的赛车游戏恐怕是比较耗……



▲猴球游戏画面，是位图模式下一个点一个点画上去的哦。

Q：GBA耗电都耗在哪里了？

A：GBA本体设计都是很省电的，硬件耗电主要是游戏卡。电池处于红绿灯的临界状态时可以发现当明显地从卡里读数据的时候（比如片头读一整屏的画面）灯会变红，读完了就又变绿了。正版卡、D版卡因其用料不同可能会有相当明显的功耗差异，不过一般相对用闪存的擦写卡功耗还算是小的。擦写卡前端需要放一个管存档以及控制ROM大小的解释电路，这个是每时每刻都在起作用的，他的耗电量也是有大有小，大的相当可怕……

此外，游戏的设计也与耗电量有关。部分游戏在某些时刻所耗CPU极少，甚至还不到几分之一（如《Mr. Driller 2》菜单各画面），空闲的时间都用HALT指令停掉CPU，这种游戏玩的时间就相对比较长。如果游戏不需要发挥全部的GBA机能，则可以选用相对较慢的ROM制卡，也比较省电；强一点的游戏就用较快的ROM。不过至今还没发现用到最高速设计的卡带，估计是成本太高了……

关闭游戏的声音也是省电妙法，可以省好多，不过好像更是没人用了……

Q：为什么GBA卡会出现存档丢失的问题？

A：首先请检查电池。我也不太清楚D卡中通常使用的纽扣电池能否充电，据说有的能有的不能，不过大多数应该是不能……

正常游戏中有可能会丢失进度。一般来讲游戏中不会埋藏有检测非法的卡带或模拟器的破坏程序，因为首先要保证的是正版玩家的利益，这种地雷做不好的话会死得很惨。不过，部分游戏可能通过软件与卡带结合的办法，利用卡带上的硬连线过滤掉一些故意写到存档里去的垃圾数据。如果翻版的时候不注意，这些垃圾数据就有可能会写进去并造成存档损坏。不过比较明显的几盘卡没有拆过Z，不清楚具体的实现方法。举两个例子（年代久远，大概记得是这个样子的……）：《恶魔城 月轮》(SRAM)与《侏罗纪公园3》(EEPROM)，两者都会向BIOS区写数据，《月轮》写的是垃圾数据，而《侏罗纪公园3》写的则是正经的存档数据。如果不将这些数据反映到存档，则《月轮》不会出问题，但是《侏罗纪公园》就记录不上；如果将这些数据写进存档，那么《月轮》的存档就会被破坏。加上大多数游戏是有存档校验的，如果不正确的话就会格式化所

有记忆，不光是上述问题会导致校验破坏，存档存到一半断电也会破坏校验进而把存档清的一点不剩。为了防止后者发生，大家看到的存盘画面都是水分N大的，例如GBA《恶魔城》，存档的时候无论是月轮亮灯还是出棺材，事实上在一开始很短暂的时间内就已经存盘完成了，之所以拖那么长，就是怕菜鸟中间关机（^_^）



▲《恶魔城 晓月》的存档画面。

Q：在一块擦写卡中支持多种Flash、EEPROM、SRAM等多种存档格式的原理是什么？为什么经常出问题？

A：最初的办法是看游戏卡最初的写存档的动作看起来像是哪一类存档，然后将存档逻辑变过去。这在一开始几十个游戏的时候是完全没有问题的，但是到后来就不行了，主要是因为变种数量上升，而且有些过于相近——比如《Super Mario Advance 2》所使用的64K EEPROM，跟其他游戏用的4K EEPROM就只是地址长度差几位的问题。此外，不同的游戏在生产时会指定存档使用的闪存芯片厂家，一共有几种，如果确认某游戏将使用这个厂家的芯片做存档，那么在游戏中便可加入对这个芯片厂商的校验，而其他存档方式完全不变。这样子只能识别就完全没有办法了。

除去采用目前各ROM校验机构发布的游戏对应存档类型数据库之外，目前普遍采取的办法是寻找ROM中的存档函数库。任天堂勒令厂商在进行存档相关的操作时必须采用官方提供的二进制库，以便保证统一生产出来的卡带不会出现任何问题。如果能在ROM中发现某一种存档方式对应的库文件，那么就可以确定此ROM使用这种存档类型。存档类型确定以后，既可以让擦写卡的前端程序自动给卡打上补丁，也可以把类型填到擦写卡的Loader里面，识别问题就解决了。游戏厂家在老任面前还是比较乖的，因此基本上目前的游戏都可以使用这种方案。这种方法的缺点在于这些库会更新，目前每种都有几个版本，而且以后还会有新的版，碰到使用未知的存档库的ROM就没有办法了。还有一个比较缺德的可能性，就是一个ROM里放几个不同的存档库，实际上只用一个，另几个迷惑用……不过好像正规厂商还没有这么做的 -_-b

由此可见，想要买块擦写卡就永久支持所有游戏是不可能的，或者卡带跟着新游戏进化，或者前端程序不断更新，如果失去了这种支持，就会有将来的游戏玩不了。当然，如果自己会黑ROM，就不怕玩不到了：）

Q：为什么有些游戏玩着玩着会死机，并发出咔啦滋啦的声音？

A：绝大部分游戏均使用了GBA的Direct Sound功能，任天堂推荐的方法是在内存中开辟一段空间存放比如说2-3帧的声音样本，然后GBA在前边放，程序在后边更新，每隔3帧由程序将播放位置设回到样本空间的开头处。如果因为游戏卡的品质不良导致数据偶尔读错使得程序跑飞，那么就没有人管隔几帧将播放位置设回去了，这时候你听到的就是后边的程序数据啊、图像数据什么的送到喇叭里去的声音了。

Q：GBA的声音机能如何？

A：一般GBA游戏都会使用到共6个声音通道。GBC兼容的4个声音比较电子化，不过做配器还不错，而且资源消耗很少，还有当初GBC时代的技术积累做后盾。主要的声音应该是靠GBA的DirectSound（跟微软的是两码事）生成。具体到不同的游戏厂商，水准也是不同的。例如有的厂商只是向这两个宝贵的通道写入一个样本，然后不停地改变它们的播放频率，从而产生出GBC通道一个等级的曲调（这样做的是BANPRESTO的《机战A》）。正确地做法，是通过BIOS中提供的几个函数，可以实现几种乐器（三四种是没有问题的）的MIDI的波表合成，波表样本可以由游戏自己提供。这种方法看起来更像是PC上的MOD音乐，不过任天堂的库函数冠名都是MIDI这、MIDI那的，就照他说的写好了。

GBA的DirectSound声音采样率是游戏可调的，样本精度都是8位，不过最后都是统一Resample到32KHz或64KHz甚至128KHz和256KHz。让我举个例子，“BIOS卡丁”那段和《Advance Wars》一代的采样率都是13440Hz，看着不咋地，听着还凑合是吧。至于《Megaman Battle Network》一代，应该算是早期立体声效果极好的游戏了吧，采样率才10560Hz……当然也有采样率效果俱佳的，《黄金太阳2》的采样

率是 63 360Hz，大家可以听听看，不过估计听不出来。

Q：GBA 的网络机能很难做吗？

A：基本上是。GBA的连线对战除了可以使用 N 种传输协议（吃饱了撑的），而且对时间的限制也比较苛刻。虽然说手册一再强调要允许时间差和偶尔的传输错误，但是做出来还是比较糟糕。一般情况下，至少要求两块卡带的ROM速度和Revision是完全一样的，这还不见得好用。连线写的最差的游戏之一是《Street Fighter 2X》，经常打着打着就不同步了，然后两人都很爽地把已经不是对手操控的角色暴打一顿，直到双赢N盘后才发现，或者干脆一直打到分手都没发现……

目前我的GBA连线逻辑做了一两个，不过还没有Win32平台上的传输模块，懒得写……谁要是有好的现成的发小包的程序可以提供一下，(^_^) 不过为了保证同步，可能游戏速度会拖得很慢很慢，1FPS都不见得能到，只能拿来换个《口袋妖怪》什么的。

Q：为什么有些游戏模拟器不能玩呢？

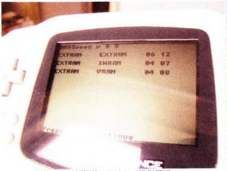
A：台湾同胞搞游戏，别的一般，加密是一绝，解密也是一绝。有时候想这个台湾的技术其实算是很不错的，只不过大都浪费在加密解密这种内耗的事情上了……



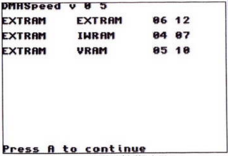
▲《仙剑奇侠传》的二、三两代加密功能都比较强悍。

台湾汉化的 GBA 游戏，比较明显的例子是《口袋妖怪红蓝》，采用了大量的未定义指令。手册上是明令禁止在程序中使用未定义指令的，因为即使不牵扯到将来的 CPU 扩展指令集用到这些，如果任天堂某年更新新的CPU设计（比如说晶体管更少、制程更先进，更省电），定义的指令功能保证不变，别的就管不了了。正规厂商是绝对不可能在卡中使用这些未定义的指令的，因为这意味着可能游戏在新版的GBA上无法执行，不过台湾汉化的那些人就不管了。不过这样做的直接好处是把模拟器反掉了，因为大家实在没有精力去黑这些指令实际执行时的动作。

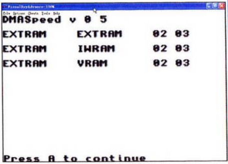
部分正规游戏也会出现模拟器无法运行的现象。主要的原因是因为存档识别不正确，例如《机战A》与《Super Mario Advance 2》。也有些是有恶意识别模拟器的代码，这种游戏很少，《鬼眼狂刀》就是个例子。他采用的策略是在片头执行差不多1秒的一个固定时刻检查LCD画到了多少行，如果是 81 到 85 行（也要允许 GBA 有一定的误差……），那么就认定是真实主机，否则BOSS就不减血。模拟器过不去是因为大多模拟器的时钟计算极为马虎，根本就对不上这个限制。下面是一个测试程序的例子：



▲数码相机拍摄的 DMASpeed 运行画面。



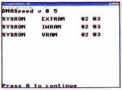
▲ DreamGBA TNG 某测试版的运行画面。

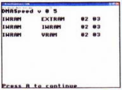


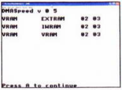
▲ VBA 1.5 的运行画面。

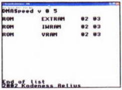
COMPARE	GBA 主机+烧录卡	DreamGBA TNG	NO $ GBA 1.4cr	DreamGBA Classical	VBA1.5	Boycott Advance
SYSROM →	4	4	4	5	2	0
EXTRAM	7	7	7	8	3	0
SYSROM →	2	2	2	3	2	0
IWRAM	2	2	2	3	3	56
SYSROM →	2	2	2	4	2	0
VRAM	3	3	3	6	3	0
EXTRAM →	6	6	6	6	2	0
EXTRAM	12	12	12	12	3	0
EXTRAM →	4	4	4	4	2	0
IWRAM	7	7	7	7	3	56
EXTRAM →	4	4	4	5	2	0
VRAM	8	8	8	10	3	0
IWRAM →	4	4	4	5	2	0
EXTRAM	7	7	7	7	3	0
IWRAM →	2	2	2	2	2	0
IWRAM	2	2	2	2	3	0
IWRAM →	2	2	2	3	2	0
VRAM	3	3	3	5	3	0
VRAM →	4	4	4	5	2	0
EXTRAM	8	8	8	10	3	0
VRAM →	2	2	2	3	2	0
IWRAM	3	3	3	5	3	0
VRAM →	2	2	2	4	2	0
VRAM	4	4	4	8	3	0
ROM →	5	5	6	5	2	0
EXTRAM	10	10	11	10	3	0
ROM →	3	3	4	3	2	0
IWRAM	5	5	6	5	3	0
ROM →	3	3	4	4	2	0
VRAM	6	6	7	8	3	0

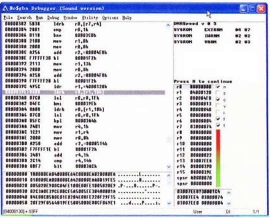
各个模拟器执行DMASpeed.bin的测试结果，同一项两个数据代表16位和32位的传输时间，蓝色为正确的结果，红字为错误的。











▲No$GBA 的 DEBUG 画面。

由此可见，最不准的是BoyCott Advance的计时，完全是瞬间传递的，而VBA1.5则是采用常数2和3。DreamGBA Classical的计算不太准确，计算最准的是DreamGBA TNG与No$GBA，后者在ROM读取时间计算上稍有误差，不过是很好改的。

泰坦按：限于篇幅，这次的FAQ只收录了这些大家比较关心的问题，这些问题也经常有读者来信问到。如果各位读者还有什么不明白的东西，欢迎写信来询问，当我们搜集到足够多的提问时，还会请李可文先生来《掌机王》做客讲经的。其实GBA这个东西还有很多潜力可以挖掘，我不知道读者之中有多少会热衷于研究硬件，不过今天你对这台掌机的兴趣也许会成为明天从事相关工作的动力，各位掌机FANS在游戏之余还是多多努力吧。

文：阿修罗

CONNECTION！让我们联合起来！

也许NGC在机能上比不了Xbox，在普及程度上比不了PS2，但是NGC也有其他家用机无法与之相比的特色，那就是和GBA的联动。在NGC已经无法重现当年FC、SFC一统江湖的局面的现在，用深受各年龄层玩家、尤其是儿童喜爱的GBA来辅佐NGC，任天堂的决定可以说是相当明智的！任天堂在联动功能方面投入的精力绝对超过了它以往的任何一款主机，为的就是构筑起一个NGC、GBA组成的强大网络！

下面就先让我们看看到目前为止的日版联动游戏的名字，然后再来一一讲解各种不同的联动功能！

联动游戏列表

索尼克大冒险2 激战
战斗封神
梦幻之星在线 1章&2章
钻子先生 钻探岛
棋魂3
炸弹人大陆2
动物之森+（动物之森e+）
米老鼠的不可思议之镜
塞尔达传说 风之杖
任天堂PUZ游戏合集
银河战士PRIME
口袋妖怪收藏盒 红宝石·蓝宝石
口袋妖怪频道 和皮卡丘在一起
最终幻想 水晶编年史
牧场物语







“交换”的前提就是同时拥有NGC和GBA版的游戏软件，这对于一般的玩家来说本身就是一项很高的要求，因为两款游戏加在一起价格就会达到10000日元左右，比NGC本体的半价还要高了！另外，为了让数据的交换更加有意义，玩家还不得不将两种主机上的游戏都进行到一定程度才行（像《银河战士》就要求NGC版和GBA版各通关一遍），这对于如今的玩家来说要求实在太高了！

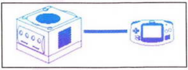


因为数据交换这一功能本身只是让双方的软件增加一些隐藏要素，并不会影响到游戏的流程，所以对于那些普通的玩家来说，这一功能的意义

数据交换

这是目前运用的最广泛的一种联动方式，大部分联动游戏都有这项功能，比如SEGA的“《索尼克》系列”和任天堂自己的《银河战士》。应该说，这种功能是最容易实现的，因为程序员只需要编写一段用来交换数据的程序就可以了。但是实际上采用了这种联动方式的游戏在该功能的运用上是存在障碍的。因为要实现数据的

并不大。因此，运用这一功能的主要人群是集中在游戏的核心FANS身上的，只有这些人才会为了隐藏要素而同时购入两款游戏并且进行深入的研究。



数据下载



将NGC光盘中的小游戏通过数据线下载到GBA上，让玩家随时随地都可以得到新的游戏，这是在NGC公布的时候就存在的构想。现在，这个构想虽然还没有得到广泛的运用，但是却已经有不少游戏进行了这方面的尝试。最早使用了下载功能的游戏的是《梦幻之星在线 1章&2章》，在游戏中达成了一定条件以后就可以将特定的小游戏下载到GBA的内存中，只要不关机就可以一直游戏下去。在下载下来的游戏中，除了让众人垂涎不已的《Nights》以外，还包括了《查欧的小花园》，这款小游戏甚至还可以和《索尼克大冒险2》进行数据交换！后来的《任天堂PUZ游戏

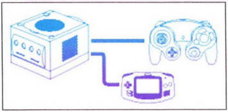


合集》等作品基本上也都采用了相同的运作方式。

最值得一提的是《棋魂3》，虽然这款游戏在国内没有太大的反响，但是它的意义却是相当重大的！因为他是第一款采用了专用下载卡的游戏作品。其他运用了数据下载功能的游戏因为是直接将游戏存放在GBA的内存里运行的，所以游戏的容量都不是很大，而且还要求在游戏的过程中绝对不能断电。虽然那些游戏大部分都提供了休眠功能以节省用电，但是还是相当不方便。下载卡的出现使得大容量的下载游戏成为可能，而且玩家也不会再遇到断电的危险了！可以说，《棋魂3》的专用下载卡就是一个官方的烧录设备。

即时联动

所谓即时联动就是通过NGC-GBA专用通信线将两台硬件连接起来，将GBA作为NGC的一种延伸设备对游戏进行即时操控。最早使用这项功能的游戏是《索尼克大冒险2》，在游戏里玩家可以通过这个方式与别人的查欧进行比赛。在《钻子先生 钻探岛》和《任天堂PUZ游戏合集》等作品中，也可以将GBA当作手柄来使用。





不过如果只是这样子的话，最多只能称为“联合动作”，而不能称为“联合互动”！于是，更高层次的即时联动出现在了万众瞩目的超级大作《塞尔达传说 风之杖》中！《塞尔达传说》向来都是单人游戏的，作为NGC上2002年年末的重

头大作，《风之杖》做了大幅度的改革，其中一个重要改变就是加入了和GBA联动的部分。虽然不进行联动游戏也完全能够正常进行下去，但是进行联动的话玩家可以获得更多的提示，对于游戏的进行更加有利，而且部分隐藏要素必须要利用联动才能够实现。《风之杖》中对于联动功能的运用可以说是前面两种的结合：下载一段特定的程序到GBA上，然后对于NGC版游戏中的特定内容进行控制。设计这个部分的最初目的是让家长可以在一边引导孩子完成游戏，不过对于习惯了单人游戏的玩家来说可能就有点鸡肋了……

在刚发售不久的《最终幻想 水晶编年史》中，单机游戏时对于联动功能的运用基本上和《风之杖》是一样的，也就是1P的手柄用来进行主要操作，而2P连接的GBA则能够提供各种有用的信息。不过到了多人模式下，联动功能的真正有用之处才被完全发挥了出来。因为在多人模式下，每个玩家都只能用GBA来进行游戏的操控，电视的主画面上只会显示全体的战斗画面，而与个人相关的信息则将全部被显示在GBA上。这个时候的GBA不再是一个手柄，而是一个非常有用的信息终端，需要时刻与NGC主机交换信息



才能将游戏顺利地进行下去！这种联动方式让众多玩家既可以在同一个屏幕上共同游戏，又可以拥有自己单独的空间，对于多人游戏来说是最合适的方式了！





虽然NGC主机的上网手续并不复杂，但是任天堂还是认为现在的网络游戏并不是最好的形式。在现阶段，任天堂所推行的是由NGC和GBA组成的小型家庭网络，所以《水晶编年史》所采用的联动方式将是今后一段时间内任天堂大力推行的游戏方式之一。在今年的E3展上，任天堂王牌制作人宫本茂亲自挂帅为广大玩家介绍了几款最新的联动游戏。除了《食豆先生》以外，我们还看到了由CAPCOM负责制作的联动版《塞尔达传说》作品。虽然新公布的联动版《塞尔达传说》不是正统的系列续作，但是从任天堂大胆让新作品冠以"塞尔达"的名字就可以看出该公司对于这种联动方式的信心！而且从前不久开始，NGC+GBPlayer的优惠套装的推出对于NGC和GBA两种硬件的联动也具有非常大的推动力。另外，GBA的周边相对来说更加丰富，也更加容易普及，要想形成GBA周边+GBA+GBPlayer+NGC的超级联动网络是非常轻而易举的！我们不妨将NGC看作GBA最大的周边，相信在今后一段时间内，我们还会看到更多更出色的联动游戏作品，拥有NGC和GBA的玩家这下可有的玩了！







文：小超

玩转GBA—GBA应用软件大集合

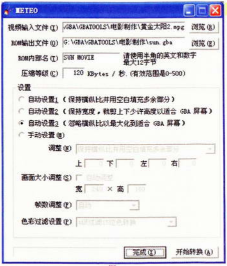
随着第二代GBA烧录卡大战的展开，各位商家卯足了劲参与竞争。相信拥有烧录卡的朋友又该多了吧。有了烧录卡，就应该最大限度发挥手中GBA的作用，让我们再一次挖掘GBA的潜力，让它成为史上最超值的手掌机！

meteo 让你的GBA变成电影院



要说8月份，GBA最振奋人心的消息是什么？《幻想传说》、《新约 圣剑传说》的发售？错！就是这个，让你的GBA变成掌上电影院的软件！记得小超买烧录卡，第一次烧录的就是网上流传甚久的《黑客帝国》的影片。捧着GBA，看着汽车在小小的屏幕中飞奔，突然有一种莫名的冲动。如果能把自己喜欢的影片随时拷入GBA观看，那有多爽！后来，虽然也出现了VIDEO GBA这样的影片制作软件，但那长达数小时甚至数十小时的制作时间还有GBA上放映时那挥之不去的老虎头，彻彻底底令小超的心冷下来。直到8月，meteo的出现，小超才又重燃曙光。meteo可以说是当前最强的GBA电影制作软件，可以将AVI或者MPEG格式的电影转换成为GBA可识别格式。除了操作简单外，通过meteo转换的电影画面和音乐都非常完美，而且能自定转换码率。这个软件是日本人制作的，官方网站是：http://www.inside-cap.com。目前，国内广泛流传的是meteo的1.31完全汉化版本，下载地址：http://allgames.gamesh.com/emu/host/ediy/emu-hw/diy/gbatools/meteo.zip。下面让我们来看看如何用meteo来制作GBA电影。

双击meteo.exe文件就启动了meteo程序（见图一）。点击视频输入文件右边的“浏览”会弹出WINDOWS对话框，选择电影原文件。注意，



图一

meteo现在只支持三种后缀的影音文件，分别是.avi和.mpeg、.mpg。选择文件点击“打开”后，就会显示当前文件的路径和文件名。接下来点击ROM输出文件右边的“浏览”按钮，同样会弹出WINDOWS对话框，这用来选择生成的GBA电影文件的保存路径，选择路径后，输入一个文件名，点击“保存”按钮。下面的ROM内部名，是用来写入生成ROM的头部信息，使用烧录卡烧录的时候会显示出来。

压缩等级就是所谓的压缩比率，大家可以在0~500之间选择。程序默认的是120KBytes/秒。压缩比率的大小直接影响ROM的大小。压缩比率过小，虽然可使生成的ROM体积减小，但会使生成电影的跳帧现象非常严重。同样压缩比率过大，虽然画质好，但烧录卡的容量毕竟是有限的。如果大家下载的是中文汉化版，解压缩后，文件夹里还有一个calcmeteo.exe的文件。这是用来测算电影压缩比率的软件（见图二）。利用它，大家可以更好的选择压缩等级。下面是码率的计算方法：（摘自GBALINK.NET）

画面码率（质量）可在软件中自行设定。声



图二

音是固定码率，大约10K/秒。这对于256M的FLASH卡带，如果画面码率（质量）设置为32K/秒，可以存储超过10分钟的动画（电影），这种情况下，画面和声音质量都比较不错。

在32k码率下的计算公式：

卡带容量（M位）×128/（32（画面码率）+10）= 播放时间

128M卡带大约可存储6分半动画

256M卡带大约可存储13分钟动画

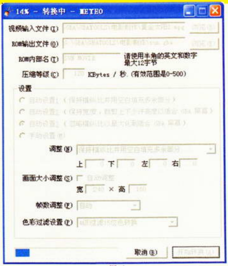
根据卡带容量计算最佳画面码率的方法：

如果一个电影是300秒，需要烧录到128M卡带上，这样计算：128×128/300-10=44.6（画面码率），公式是：卡带容量（M位）×128/电影长度（秒）-10= 画面码率。

为了达到最好的效果，大家还是根据电影的长度自定义吧。

因为GBA的显示象素是240X×160，这个比例可能和电影实际播放比例有出入，所以软件提供了4种设置。自动设置一为保持原始影片的横纵比例，然后在多出的部分填上空白。自动设置二为保持原始电影的宽度，然后将高度裁减，以适合GBA屏幕。自动设置三为软件自适应GBA屏幕，这样做出来的电影，虽然在GBA上是满屏的，但可能比例失调。如果选择了手动设置，则底下的画面调整、帧数调整等选项就可以调节了。除了调整和画面调整两个选项用来调节电影的横纵比例外。帧数调整选项则用来调整电影的帧数。色彩过滤设置可以将电影的彩色转换为适合GBA屏幕显示的色彩。如果是菜鸟的话，小超建议大家使用自动设置三就可以了，这样做出来的效果就很完美了。对大部分电影，比例失调并不是很明显。

全部设置完毕后，点击“转换”（见图三），稍等，GBA电影就制作完成了。转换时间的长短和电影的长度与电脑的配置有关系。小超制作了一



图三

个黄金太阳的30秒钟广告片，转换时间用了3分25秒。使用自动配置三，120KBytes/秒的压缩比率，最后生成的ROM大小是30Mb。烧到EZ上观看，无论画质还是音质都很理想。不过目前大家手中的烧录卡容量多为128M或256M，一般只能存储6分钟或者13分钟高质量的GBA电影。时间真是短那，要知道一集动画片的长度都在25分钟啊！

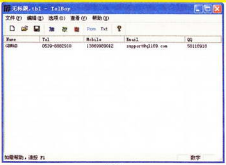
小技巧：对于尺寸超过240×160的影像文件，建议不要直接用meteo转换，可以先用其他的影像转换软件（比如）将影像尺寸缩小为240×160，然后再用meteo转换，这样比直接转换的效果好。

截稿前获知，GBALPHA的作者YIFEI新做了一种叫GBA Media的东东，使用CF卡做存储媒介。因为CF卡非常便宜，128MB（注意是MB！）的价格仅在200元左右，这就使得通过GBA Media放映长时间电影成为可能。产品的官方网址是：http://www.easy2happy.com。小超将和大家一起密切注意！

telboy 让你的 GBA 变成通讯簿

telboy是一个GBA通讯簿软件，可以将电脑上编辑的通讯簿导入到GBA中随身查看。呵呵，看来GBA的功能越来越向PDA靠近了。这个软件是由Blacko Art的软件小组制作，注意是国内的哦！软件下载地址在：http://blacko.org/dev/telboy/telboy.zip。

telboy的主程序界面是全中文的（图四），讲讲PC端的使用方法。首先点击“文件”→“新



图四

建”，新建一个通讯录。然后点击“编辑”→“添加”，会弹出添加用户信息的对话框。可以输入的项目有：姓名、电话、EMAIL、QQ，小超感觉项目太少了，如果能将电话分为家庭电话、公司电话、传真等等项目就更好了。需要注意的是，虽然是国人软件，telboy并不支持中文输入，也就是说姓名一栏里，只能输入英文或者数字。汗～，希望Blacko Art能快快开发能支持中文的版本。输入完毕后，点击“确定”，刚才输入的信息会出现在程序的主界面。如果需要修改的话，可以点击“编辑”→“修改”。

当全部的通讯录都输入完毕后，千万别忘了点击“文件”→“保存”，telboy会将刚才输入的通讯录以.tbl格式保存在电脑硬盘。下次使用PC端的时候，可以打开再进行编辑。编辑完通讯录，下一步需要做的就是将其导出为GBA可识别格式了。点击“文件”→“导出”→“导出GBA ROM”，然后选择路径、填写文件名点击“保存”，即可将当前通讯录保存成.gba格式的文件。



图五

让我们把刚刚编辑的通讯录拷到烧录卡上看看在GBA上是什么样子。界面还不错吧？（图五）操作也很EASY，用GBA十字方向键选择要查询名字的受字母，以这个字母开头的人名就会在右边出现。然后按A键将鼠标移到右边，上下键选择人名，再按A键，详细的联系信息就出现了。

Easy English For GBA

GBA上的电子词典

很早小超曾经介绍过一款GBA上的英文词典软件。现在又有一款全新的电子词典软件出现了，功能也非常不错哦！

Easy English For GBA也是由国人开发的GBA软件，开发者的名字叫：乐水，混沌星辰（CHAOS STARS）小组的成员。小组官方站地址为：http://hdxchome.yeah.net。软件可以实现在GBA上单项查询英文单词中文释义的功能。



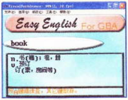
图六

软件下载下来是.bin文件，烧录到烧录卡上直接就能在GBA上运行（见图六）。与以前介绍的词典软件相比，小超感觉Easy English For GBA无论在界面还是操作都更人性化一些。词汇量方面，由于是个人软件，也不是很大，有21702个，其中还包含词组以及一些重复的单词。但对于英语初学者，完全够用了。



图七

Easy English For GBA在GBA上的使用非常简单，左右方向键用于选择26个英文字母（见图七）。提示一下，字母Z后面是空格哦，查询一些词组的时候就会用到了。为了加快选择速度，软件很创意的用上了L/R健，每按一次，光标会以5个字母为单位前后跳跃。A键选择字母，B键进行查找。查询到单词后，可以按A键继续查找（见图八）。SELECT键用作退格键，修改输入错误的字母。START键是帮助，提示按键使用方法。



图八

算上《掌机王》第三辑介绍的WORD BOY和XDICT FOR GBA，GBA上的“英译中”软件已经有3款了！希望功能上有实质性的突破，比如能通过中文查到英文，又或者把牛津字典的词条全部录入（狂汗ING～）。

GoodBookAdvance

制作GBA电子图书

虽然GBA上的电子书工具READBOY、PICTURE BOY已经很完美了，但混沌星辰小组仍敢

于向权威发起挑战，倾全力制作了这款全新的GoodBookAdvance。大家可以从http://hdxchome.yeah.net找到软件最新版本的下载地址。

GoodBookAdvance支持TXT、HTM以及支持*.bmp;*.dib;*.gif;*.jpg;*.wmf;*.emf;*.ico;*.cur格式图片的写入。这应该是支持最多图片格式的GBA电子书工具了吧？除了丝毫不亚于老牌软件的功能外，GoodBookAdvance电脑客户端操作更是异常简单。事先，将要制作成GBA ROM的文本文件或者图片文件放到同一个文件夹里。运行软件（见图九），点击“文件夹”



图九

出现WINDOS路径对话框，选择刚才的文件夹。然后点击”生成GBA ROM“按钮，稍后，GBA电子书ROM就会出现在图书仔文件夹的目录里，默认文件名是New_GoodBookAdvance.GBA。当然你也可以通过点击“保存为”按钮，选择不同的存储路径和文件名。



图十

很值得一提的是，用图书仔制作的GBA电子书界面非常靓。仿WIN-DOWS XP格式，让人倍感亲切，小图标做得也很精致（见图十）。简单介绍一下操作方法：START键是调出文件夹选项（图十一），这里你可以选择标题的颜色和文字的颜色。还可以选择文字阴影的颜色，眼神不太好的话，把字体加重一下吧。



图十一

SELECT是调出存档。每次开机的时候，都会回到上次关机前的阅读状态。同时按住L/R键，可以返回刚才的界面。在目录画面，按A键直接进入选定的文件。图片浏览时，A键可以放大图片，B键可以缩小图片（图十二）。因为有些图片可能远远大于


图十二

GBA的屏幕，随意的放大缩小可以更好的浏览图片，非常体贴的功能！此外，GoodBookAdvance还提供了一些快捷键，具体大家参照软件说明！

混沌星辰小组还计划在后续版本中尽可能的完美支持HTML的写入、GIF动画。这不由使小超浮想联翩，是不是以后可以在GBA浏览网页了阿。

今次介绍的4款软件所实现的功能并不算新鲜，但我们还是欣喜地看到了新软件带来的新变化。不仅仅是功能上的强化，更主要的是操作上的简单化。这说明GBA软件的开发已经慢慢走向成熟，但无可否认，这样的软件，距离商业化的道路还有一段距离。祝愿各位GBA软件作者一路走好。最后感谢GBMAD(http://www.gbmad.com)小组成员的大力协助。

个性你的GBA——给游戏加片头

文：黄亮

每个热爱GBA的朋友，都在装饰GBA方面下过不少工夫吧。不过猜想大家大多是在硬件方面动的脑筋（比如，加个套子，挂个绳子什么的）。有没有想过在软件方面来点创意呢？跟我来吧。给游戏加个片头！

需要的软件：

1.GBA游戏的Rom。这个是必须的，没这个也不用瞎忙了。

2.Visual C++或者UltraEdit。它们的作用并不是让大家编程序，只是用来看Rom地址的。

3.Insert Picture To GBA Rom Opening v1.4（简称IPTGRO）这个是加片头的主要工具。下载地址：http://www.chinaemu.net/zhuanti/lvwu/othersref/gba/iptgro.rar

4.Remove the non-required space（好长的名字啊）用来去除Rom多余空间的软件。

5.画图。就是Windows自带的那个画图程序。主要用来做简单的图片编辑和格式转换。（当然你用Photoshop我也没意见。）

6.录音机。也是Windows自带的。

7．素材。这方面你可以充分体现自己的个性。尽量挑你喜欢的图片和声音文件就可以了。

准备活动：

1．准备图片。IPTGRO对图片是有要求的。它只认240*160，256色或以上bmp格式的图片。用“画图”程序对你的图片做些修改编辑就可以搞定了。

2．准备音效。IPTGRO也能加入音效。音频格式必须是22050Hz，8bits的单声道Wav文件。用“录音机”搞定。

3．准备Rom。这个是最关键，最复杂的地方。先给各位看官讲点IPTGRO的原理：虽然叫做加“片头”，但是片头资源并不是存放在Rom的开头的——相反，是存放在Rom的结尾的。对Rom的准备工作主要是找到游戏Rom的结尾地址。我这里推荐一个很简便的方法。（我很反对你用VC或UE从Rom的结尾一行一行的找……那样多累啊，还容易搞错。）更轻松聪明的方法是，先用Remove the non-required space这个软件把下载下来的Rom中的废代码去掉（这里用《DQM3》举例）。（见图一）再用VC打开刚才缩



减过的被命名为“NEW DQM3”的Rom，查看到Rom的最后一行的地址是6c7580——这就是给IPTGRO加片头的地址了。（见图二）把它记下，所有的准备工作就算结束了。



加入片头：

IPTGRO终于正式出场！为了讲解方便，容易理解，我采用图解。（也可以少打好多汉字呢^_^）

a：载入图片。载入后界面上会有这个图片的预览。

b：选择GBA Rom。注意这里要载入的是没



缩减过的DQM3，而不是NEW DQM3哦（不然会被告之Rom空间不足）。但你先别删除NEW DQM3，它不仅帮你查看了输入地址，同时它也起了备份的作用。

c：载入Wav文件。先在“使用声效”复选框里打钩，再载入已经准备好的Wav文件即可。当然怕麻烦的朋友可以跳掉这一步。

d：输入地址。刚才叫你记下的“输入地址”派上用场了吧。呵呵。

e：图象显示属性。这里随便你选了。我个人喜欢用按键跳过，这样想看的片头可以看个够，不爱看的立马闪一边去。

f：Start。把各个项目都检查一遍后，确认无误的话，就按下Start吧。

g：稍等片刻，顺利的话就会跳出OK来的哦。拿模拟器或者烧录到卡里试试吧！毕竟是你自己创作的哦！

如果按照以上步骤没成功的话，也不要着急哦。看看它给你的提示。如果说你的Rom空间不足，那么你可以用一个叫做Filsize的工具来扩容。这个东西很简单，根本不用教的，扩容后的Rom再按照我所提供的步骤做一遍就应该可以了。

更进一步：

可能骨灰级的DIYer做到这样并不满足。没关系，图片你自己画；声音你自己录。你也可以把它作为向MM献殷情的有力手段！为了爱情牺牲几个小时和一个GBA，值得！（严禁未成年模仿！呵呵）

杂碎：我是无意中看到IPTGRO这个工具的。马上为之吸引，并为之奋斗两天（因为我在输入地址那里卡住了）。现在每次开机都能看到美女照片，而且她会对我大喊：“Baby，you are a great driver!”（采集自《Crazy Taxi》）

GBA游戏修改——从此不再被游戏虐待

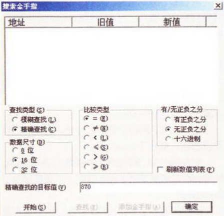
文：都市竹马

还记得为了通关《ROCKMAN》而挫烂手指的痛苦岁月；还记得为了买终极道具而狂打工的艰苦生活；还记得为了收集齐魂而没日没夜在《晓月》的恶魔城里狂耗时间的恶梦。难道，玩个游戏真的要那么累吗？难道，追求完成度就要被游戏完全蹂躏吗？难道，为了追求完美的结果一定要受游戏制作者非人的虐待吗？不！现在我们要拿起武器反抗了！

说起武器，自然要提到“金手指”和游戏修改软件。大家可能认为本文只是用于电脑上的GBA模拟器，其实不然，怎么把修改的结果用于真正的掌机也将在此实现！

用 VBA 的金手指功能修改游戏

VBA的金手指功能比较强大，可以很快地搞定GBA游戏的修改。游戏修改中会用到两种查找方法，分别是精确查找和模糊查找。本文也将分别讲解两种查找方法。



1. 精确查找

本文以《晓月圆舞曲》中苍真的HP为例。



步骤1：

先记下苍真现在的HP为870。呼出金手指搜索对话框，[菜单]→[金手指]→[搜索金手指]；也可以用CTRL ＋ C热键直接呼出。

这里要重点讲解一下“数据尺寸”和“有/无正负之分”这个两个概念。

所谓数据尺寸就是数据的字节数。8 位既8bit（1byte），它的表示范围为十进制0～255，十六进制范围为0～FF，它主要用来修改道具的数量等一般不会超过255的数值；16位（16bit）的表示范围位是十进制的0～65535，十六进制范围为0～FFFF。一般用来修改HP、MP等不会超过65535的数值；32位（32bit）的表示范围是十进制的0～4294967295，十六进制的0～FFFFFFFF，一般用来修改数值很大的金钱、经验值等数值。这里修改的是HP，所以就选为16位。

“有/无正负之分”有三个选项：“有正负之分”和“无正负之分”都是针对十进制而言的，如果选择“十六进制”的话，我们查找的时候就必须输入相应的十六进制（可以用widows自带的科学计算器换算）。此处我们一般选取“无正负之分”。（你见过那个游戏主角的HP是负数还不死的吗？）

在“金手指搜索”的“精确查找的目标值”中输入870。先点“开始”然后点“查找”按钮。这时会出现搜索出的地址列表。如果太多无法确定的话，我们就要进行下一步骤。

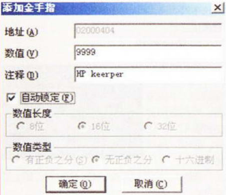
步骤2：

点击“确定”按钮回到游戏，让苍真的HP发生变化（增加、减少都可以），本例是减少为809。按CTRL ＋ C呼出“金手指搜索”对话框。在“精确查找的目标值”中输入809。这次不要点“开始”而直接点“查找”就可以了。这时候会自动搜索出符合变化的地址列表。如果地址列表仍然很多，可以重复此步骤，直到地址列表中的地址不再改变、减少，一般就可以确定是我们要找的了。



步骤3：

选中地址后点击“添加金手指”，出现“添加金手指”对话框。“地址”就是你要添加到金手指的地址；“数值”就是你要改为的数值；“注释”是



为了便于记忆你给金手指起的名字。可以任意取，也可以不取。“自动锁定”如果选中的话，回到游戏后锁定的值就不会改变了。

步骤5：点击确定按钮回到游戏，检验修改结果。

注意，一般情况下都可以通过步骤2找到一个确定的地址，但是有时候



无论怎么重复步骤2，最后总是找到2个或3个地址（VBA的金手指功能其实还不够强），此时就不用继续找了，要找的地址肯定是其中一个，先试着锁定一个，回到游戏看看，如果没有效果那就去掉这个地址，锁定另一个地址，这样应该就可以了。当然，如果怕麻烦，也可以将这几个地址都锁定了，虽然这样省事，但因为锁定了不该锁定的地址容易给游戏造成错误，最好不要这样。

2. 模糊查找

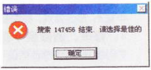


有些游戏的HP、MP等重要值不是用具体数值而是用槽来表示的，最有代表型的是动作游戏“《ROCKMAN》系列”。如左图。这样的游戏用精确查找就无能为力了，这时候就要用到“模糊查找”了。

模糊查找的处理思想是这样的：比较变化后的数值和以前数值，是增加、减少、不变还是其他情况，多次判断、排除，直到结果地址可以确定。下面我们就以修改《ROCKMAN ZERO》主角的HP为实例来作讲解。

步骤1：

按CTRL+C呼出“搜索金手指”对话框，这次将“搜索类型”设为模糊查找。直接点击“查找”按钮，这时会出现搜索结果对话框，如下图所示，不必理会直接点确定。（此处用了“错误”提示框实属编程中的设计





不当）

步骤 2：

回到游戏后，让 ZERO 的 HP 发生变化，当然是减少最容易了。再次呼出“搜索金手指”对话框。将“比较类型”设为“<(L)”，然后点“查找”按钮，就会出现地址列表了。但这时地址太多，根本无法判断那些是我们要找的。所以我们要不断重复此步骤，直到地址列表中的地址不再改变、减少。



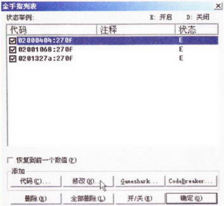
小技巧：最好每次都让 HP 发生不同的变化，如一次减少，比较类型设为“<”；下次来回走几步不要失血，让 HP 不变，比较类型设为“=”；再下次吃个加血，比较类型设为“>”。这样很快地址列表中的地址就没几个了。

步骤 3：将搜索到的地址添加到金手指。方法同“精确查找”。

步骤 4：回到游戏，检验修改结果。

3：修改、删除金手指

有时候我们觉得修改的值不理想，不再想将值锁定，或者不再想加载金手指。我们就可以到



金手指列表中修改、暂时关闭或删除已经添加的金手指。方法很简单的，在此我就不再骗取稿费了。

4：将金手指保存／读取

如果觉得每次玩都要修改太麻烦的话，我们还可以将金手指保存。[金手指]→[保存金手指]就可以将金手指列表保存为后缀为 CLT 的金手指文件。下次要想使用的话，只要用“读取金手指”命令就可以了。如果你连这都懒的做，可以直接把“自动存取金手指”功能打开。

二 用游戏修改软件修改游戏

游戏修改软件对几乎所有的游戏都可以修改，修改模拟器的游戏自然也不在话下。游戏修改软件很多，现在比较常用的有：金山游侠、FPE（整人专家）、Gamemaster 等。中国人当然用金山游侠了（金山出品而且功能、速度一流）。本文也将以金山游侠为例讲解。

其实游戏修改的思想都是一样的，只是软件用法不同而已。所以金山游侠也有精确查找和模糊查找之分。

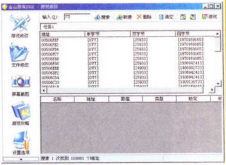
1. 精确查找。

本文以修改《晓月圆舞曲》主角的 LUCK 值为例。分别启动金山游侠和 VBA 软件。用 VBA 运行游戏。



步骤 1：记下现在的 LUCK 值为 77。如上图所示。

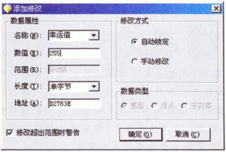
步骤 2：按小键盘的 * 号呼出金山游侠，输入 77 后点搜索按钮。如下图。



步骤 3：点“回到游戏”按钮★ backgame 回到游戏。

步骤4：让LUCK值发生变化，如换个影响LUCK值的装备。本例是减少为75。再次呼出金山游侠，输入75后搜索。游侠会给出符合条件的地址列表。如果太多的话就不断重复此步骤，直到列表中的地址不再改变、减少。

步骤5：双击地址，出现“添加修改”对话框。如下图，“名称”同VBA金手指中的注释；



数值同VBA金手指中的数值；“长度”和“地址”无需更改，修改方式可以根据需要设置为是否锁定。

步骤6：回到游戏检验修改结果。如下左图。注意观察如下右图，竟然同时打出两个魂，如果不修改的话，恐怕很难出现这种壮观的场面吧。





2. 模糊查找

金山游侠的模糊查找功能更为强大，这里只提供基本使用方法。

如下图。



步骤1：呼出金山游侠，在输入框中输入问号“?”，点“搜索”按钮。

步骤2：回到游戏，让要修改的值发生变化后，呼出金山游侠。如果数值减少就输入“-”号，如果增加就输入“+”号。当然也可以不发生变化，输入“=”号。不断重复步骤2，直到列表地址不再改变、减少。

步骤3：添加修改，方法同“精确查找”。

3. 金山游侠也提供了修改地址列表的保存和读取功能。

以上提供了在电脑中修改GBA游戏的方法（其实用游戏修改软件可以修改任何模拟器游戏）。如何让真正的GBA掌机一族也摆脱被游戏虐待的命运就是我们接下来要讨论的话题了。

将修改结果用于真正的掌机的思想是这样的：先在电脑上将游戏修改好（例如改等级、金钱、装备、道具等），当然也可以将GBA上的游戏存档备份到电脑上修改，然后导出来电池记忆文件（*.SAV），把ROM和电池记忆文件*.SAV同时烧到烧录卡中，从而实现修改结果用于掌机。现在大部分的烧录卡都能够随时更新游戏存档，所以实现起来还是非常方便的。具体来说，先要做的自然是在模拟器上导出电池记忆文件*.SAV了。其实很简单，只要在游戏中利用游戏本身的存档功能存档一次就可以产生一个和ROM同名的.SAV文件了，然后选择模拟器的[文件]→[导出]→[导出电池记忆文件]就能导出这个.SAV文件，再通过烧录程序烧进烧录卡就OK了。如右图所示。



不过要将SAV文件烧到NEW WISE智慧宝盒的烧录卡中需要用到一个第三方软件：存档转换器（大家可以到http://211.96.97.52:8888/wise/files/FixSAVe.zip下载）。

1. 选择SAV文件路径，在右框就会显示文件。

2. 如果游戏存盘格式是SRAM或者FLASH的话选中64K<->72K。

3. 再在右边窗口中选择一个存档，然后双击，程序会有相应提示，最后生成一个结尾是“文件名FIX.SAV”的文件，把这个文件直接烧到卡上就可以了。

4. 对于特殊的EPROM格式存档，请选择EEP<->Sram 然后双击存档的文件名，生成SRAM 格式存档后，重复第三步即可。

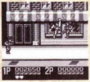
一切顺利后……打开GBA，找到以前一直虐待你的那个BOSS，这次一定要对它也虐待一下；打开GBA，让你的朋友看看你昨天“苦练”的《瓦里奥制造》游戏记录，一定可以让他们对你唱《征服》；打开GBA尽情享受玩游戏、而不是被游戏玩的乐趣吧。











流金岁月
——GB游戏怀旧长廊VOL.2

文：monkeys



编注：从黑白GB走过来的骨灰级玩家总是对当年的那段岁月无比怀念，回想起当年玩的那些游戏总会让人觉得又感动又甜蜜，我们开办这个栏目的目的就是希望各位玩家能够将自己当年的那份感动拿出来与大家分享，希望更多的玩家能在这个"怀旧长廊"里重拾从前的那些点点滴滴。

monkeys和小超买机的时间一样，同样是在1998年，我还清楚地记得当时是五月份，上初一的我没有太多的积蓄，只好东借西凑地以330元买了个透明版的方砖头。4年后，GBA发售半年时我以80元的价格卖掉了方砖头换成了紫色的GBA，不知我的那台透明版GB现在在哪里服役，或许已经进入了回收站也说不定！以上算是为纪念跟了我四年的GB的引子。











热斗侍魂 斩红郎无双剑

发售：1995年	容量：8M
厂商：TAKARA/SNK	类型：FGT



《侍魂》的掌机版第二部，根据街机版的同名作移植而来，虽然是黑白游戏，但起用了8M的大容量，无论是登场人物还是招式都完全以街机版为标准，移植得像模像样。

monkeys的第一个GB游戏是《热斗96》，因为上一辑小超已说过，所以我就不重复了。我之所以要说《热斗侍魂》是因为它跟我的《热斗96》有着莫大的关系……



当年买下GB后没过多久就拿到了我期待以久的《热斗96》，但是再好的格斗也经不住两个多月的疯狂研究，最后对《96》的感情几近饱和。于是开始四处找人换卡玩，没想到同年级的有位仁兄也有GB，于是我拿《热斗96》换了他的《热斗侍魂》。回到



家一玩，大呼上当，完全没有街机的爽快感，而且此游戏还有一个重大的bug，也不知是D商的问题还是TAKARA的问题。第二天我去找他换回《热斗96》，谁知他已经转学走了，寒！当时monkeys的心情是欲哭无泪。当晚回家暴搓《侍魂》，以发泄心中的不满……



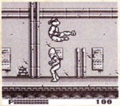
忍者神龟

发售：1992年	容量：2M
厂商：KONAMI	类型：ACT



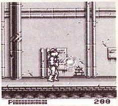
根据著名的美国动画片改编的GB版，为了救助朋友，忍者神龟向犯罪组织发起挑战（好老的剧情^_^）。该作的人物比例比以往的ACT游戏人物要大，但手感不佳。

monkeys想拿《侍魂》去找JS换卡，一打听才知道这盘卡不值多少钱，当时囊中羞涩的monkeys只好打消换卡的念头。这时我的一个铁哥们给我一盘卡，说是在学校捡到的，我问是在哪捡到的，他说是在高三年级办公室，当时monkeys吓了一身冷汗，以为他是入室抢X呢！后来才知道他在高三年级办公室打扫卫生时在垃圾箱里捡到的（没办法，铁哥们就这毛病，每次倒垃圾之前总要看一看有没有宝物，没想到那一次@#$%&*……）。不过不明白的是，如果被老师没收的话这卡应该在GB上插着才对呀，怎么到了垃圾箱里，GB去哪了？





monkeys拿来这盘卡一看有八个游戏，当时monkeys还以为GB无法像FC一样有合卡呢，没想到这盘卡把monkeys给镇住了。《忍者神龟》、《口袋妖怪 红·黄》、《幽游白书 魔界统一篇》、《哆啦A梦 或星之迷》、《洛克人5》、《剑勇传说》、《俄罗斯方块》。我从第一个《忍者神龟》开始，没想到五分钟后GAME OVER，不死心，再来，又是五分钟，还不死心，再来……N个五分钟后我死心了，没想到我在GB上玩的第一个ACT游戏这么难。想当年在FC上的《忍者神龟》，monkeys能一条命到史莱德的。唉，ACT退步了。



幽游白书 魔界统一篇

发售：1994年	容量：2M
厂商：TOMY	类型：FGT



同名漫画在GB上的最后一作，人物的动作十分丰富，忠实原著。

monkeys对《幽游白书》漫画不太感冒，只是看过几本。在游戏中我还是比较欣赏飞影的，因为他攻守平衡，特别是黑龙波很有派头，有时为了搓黑龙波手上能磨上几个水泡，说到水泡不得不发点牢骚，《魔界统一篇》对出招时间和按键的判定实在太严格了，别想偷懒，想放必杀技就考虑一下自己的爱机和手指的承受能力吧！^_^





哆啦 A 梦 2 惑星之谜

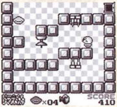
发售：1994 年	容量：1M
厂商：EPOCH	类型：A・RPG



根据大长篇《哆啦 A 梦》改编，讲述了大雄等人在动物行星上的冒险历程。

记得上小学时买的最多的漫画就是《哆啦 A 梦》（那时我们叫"机器猫"），好象我也没有买过其他的漫画（汗），情有独钟嘛！从单行本到大长篇我都看遍了。大长篇中最好的要属《海底鬼岩城》了，《海底鬼岩城》讲的是……好象跑题了（暴汗！），《惑星之谜》做得还是不错的，道具也十分的丰富，像空气炮、弹簧手套等等，关卡也十分的有心意，把横轴和纵轴结合在了一起。monkeys认为里面最好的还是解谜要素，具体是什么样的谜题我记不大清了，只记得当时只打到倒数第二关被一个谜题给卡住了，至今没有通关是一大遗憾，真想看看游戏的结局和漫画有什么区别。





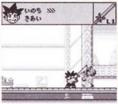
剑勇传说

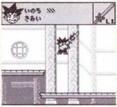
发售：1994 年	容量：2M
厂商：BANPRSTO	类型：ACT



《剑勇传说》（有的漫画翻译成"九龙珠"），一个叫铁丸的热血少年剑士与不名身份的强敌展开的激战。在流程中会拿到不同的龙珠，装备火、电、水、风等不同属性的龙珠后会有不同的必杀技。

BANPRSTO 是漫画改编成游戏的老手了，所以游戏本身素质是不俗的，特别是铁丸在装备上龙珠后会引入蓄力攻击的设定在当时是不多见的，想必也是借鉴了洛克人的设定吧。由于游戏略难monkeys只打了四关，后面就再也没有心去玩它了，因为那时正在努力收集我的口袋妖怪呢！





洛克人世界 5

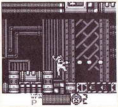
发售：1994 年	容量：4M
厂商：CAPCOM	类型：ACT



洛克人在GB上的第五部作品，CAPCOM的洛克人一向是以高难度而著称的，本作也不例外。

游戏并没有使用电池记忆，而是用密码来接关，密码包括了生命数、武器等，这就使密码很长，所以千万不能记错了，不然可要前功尽弃、从头来过了。记得当时好不容易打到了最后一关，死了，用密码接关发现错了，啊……几个小时的辛苦在一瞬间消失了，我想这不亚于电池记录丢失的痛苦。从此 GB 上的《洛克人》我再也没有碰过。





名侦探柯南·地下游园杀人事件

发售：1996 年	容量：2M
厂商：BANDAI	类型：AVG



©GŌSHŌ AOYAMA／SHOGAKUKAN
·YTV·TMS 1996
©BANDAI 1996
LICENSED BY NINTENDO

日本大人气的动漫，我想不会没有人不知道吧。游戏中出场人物都到齐了：毛利小五郎、毛利兰还有少年侦探团，推理谁是凶手的当然只有柯南，本作采用的是原创剧情。

1998 年底《柯南》在省台热播，因为monkeys本人就是柯南饭，所以拿下柯南的游戏也是在情理之中。可是当时卡是到手后面对一堆堆的蚯蚓文字monkeys头痛不已，于是找攻略，最后在一本杂志中找到了，按其流程攻略去走，没什么问题，可到最后要指证谁是凶手时把monkeys给难住了，因为攻略上没有写凶手具体是谁，而且材料收集全后也不知怎样去推理，结果试了几次都是失败。几个月后我找到了怎样推理的详细说明，可那时柯南的卡早已经换成了别的了。虽然没有看到结局但游戏中的迷你游戏却让我不能自拔，UFO、滑板能玩上半天。





风来之西林 GB 月影村怪物

发售：1996 年	容量：4M
厂商：CHUNSOFT	类型：A·RPG

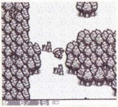


超任大人气作品外传，号称玩一万次都不重样的迷宫。本作最不同于普通RPG游戏的是西林一旦在迷宫中死亡就要回到月影村从头开始，西林原来的体力、等级、宝物等都将不复存在。这就要求玩家把西林的生命当作自己的生命，一旦 GAME OVER 就无法 LOAD 了。

《风来之西林GB》可以说是monkeys玩得最长的一个游戏了，总共是两年半，换成GBA时都没有把它换掉。monkeys第一次玩时花了十多分钟才进入游戏，又花了十多分钟才进入迷宫（因为那时一点日文基础都没有，汗！），在迷宫打到3F就挂了，我想从save的地方来吧，打开一看傻了，回到了原来的地方，我以为是记忆电池没电了，就去买了一块电池，试还是不行，后来才知道死亡后直接回到村子的设定，这开始让我对这款游戏刮目相看。

经过了半年的钻研，基本上把所有的道具都记住了（开始记不住就用笔记到本上，后来背都背熟了就渐渐不用了），可以这么说，只要看到道具的第一个字我就知道是什么道具。后来从高三的一个朋友那里得知在穿关后有最终迷宫——月影村出口，以后每晚挑灯夜战，都快成了"三上"了。无奈道具不可识别，只打到了三十多层就挂了。心灰意冷时同学来借 GB 玩，我就把它借了出去，没想到半个月后我去找他，打开一看"月影村出口"变成了"月影村恋人"，我以为遇到了神人，后来才知道他用了游戏中复制进度的 bug，这才打穿了五十层。我用了此方法，果真，两天时间穿关。

《风来的西林 GB》最有趣的就是那一百道问题了，有勇无谋是不行的，每一道题都有不同的解法，如果把一百道题都回答完，再去迷宫时遇到怪物时就能应付自如了。monkeys在迷宫中最喜欢的就是商店了。嘿嘿！做小偷的感觉就是好，我不是偷了就跑的，而是把店主打死再大摇大摆地走，因为那时的我已是超级装备了。



此卡在《风来之西林GB2》发售一个月后换掉，换掉时武器攻击力是119，防御是107，而且所有的特殊剑和盾都合成了一遍，手戴经验值翻倍的腕轮，不知我的最强进度是否被删？

瓦里奥 2 被盗的财宝

发售：1998 年	容量：16M
厂商：NINTENDO	类型：ACT



任天堂又成功地捧红了一个游戏人物，其人气度已超过了马里奥。

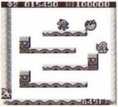
多分支的剧情，隐藏要素，恶搞而丰富的动作，成为GB上的一个经典的作品，monkeys记得当时为了收集全所有的宝物，不停地玩了五十多个小时，最终打开了所有的隐藏要素。里面最难找的就是一个个的隐藏道路了，为了收集全宝物不断地打相同的一关。最有趣的就是通关后的迷你游戏了，看看你记忆力和反应力怎么样，monkeys最多是32次，不知有没有超过百次的，附加关也很耐玩，有点像个巨大的迷宫，不过我是没有打穿的了。

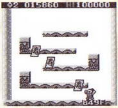
雪山兄弟 Jr

发售：1992 年	容量：1M
厂商：NAXAT	类型：ACT



街机的移值版，在GB机能有限的情况下做到如此的游戏水准是很不易了，手感依然如同街机一样好。





monkeys记不清是第几盘合卡里的一个了，只记得当时玩RPG游戏玩腻了就拿出这个小品级的游戏来换换脑子。当时monkeys如果在前三十关中有一关吃不到“寿”就从新来过，现在想想当时的坚定信念真是感动，可惜现在没有这种观念了，不知是游戏多的玩不过来还是游戏真的没有以前有趣了。

热斗 RB 饿狼・特别版

发售：1998 年	容量：4M
厂商：TAKARA/SNK	类型：FIG



TAKARA移植SNK在GB上的最后一作，也是最出色的一作。《饿狼》中大人气的人物都在此登场，人物比《热斗95》、《热斗96》大，但人物的必杀技的判定比《热斗95》、《热斗96》要严格。

monkeys买的最后一盘卡，也以此来收尾，《热斗RB饿狼》总的来说是比TAKARA移植SNK的以前作品的水平要高出一大截，但是不合理的地方也不少，例如打开隐藏模式把8个0都变成1，山崎龙二的蛇拳就可以站在空中出，而且会站在空中不下来，几乎所有的人都有了空中的必杀技。还有比利在版边（对手紧贴时）使出反半圆+B多数会使对手气绝（POWER满时会一击必杀）。有些人物的平衡性不好，不知火舞和特瑞过强，在EASY和NOMAL难度时CPU的AI不是很强，但在HARD难度时就感到CPU突然很强，有些让人不适应（让我吐呀吐的就适应了）。





我的掌机回忆史就先告一段落吧，每个人的回忆都是美好的，朋友请拿出你的回忆和大家分享吧！

文：猫太

早熟的手掌机——GAMEGEAR（上）



SEGA的第一台手掌机GAMEGEAR（以下简称GG），也是到目前为止SEGA唯一的一台手掌机。诞生于1990年的GG以其彩色的液晶显示和实现了掌上电视这两个强大功能，让当时所有的日本玩家口惊目呆。并以当时极为流行的黑色外壳和贴身的操作手感这两个卖点迷倒了不少爱赶潮流的玩家。近百款的游戏经典巨作更是让人爱不释手。只可惜要为这台高科技产品供应电源确实是一件苦差，再加上当时科技的相对落后，就算动用了6节的5号电池也只能玩约3小时的时间，这样便大大削减了“便携”这个词的概念。“我也觉得它的诞生是太早了！”SEGA的原社长佐藤秀树曾经这样说过。也是因为这个原因，所以导致了GG最后的失败。现在让我们来投入这个被遗弃的手掌世界吧！

GG规格



型号	HGG-3200	
定价	19800日元	
机体大小	255×113×38CM	
CPU	Z80A（3.58MHz）	
记忆体	RAM：64Kbit/VRAM：128Kbit	
SOUND	立体声/3重和音	
画面表现能力	VDP	SEGACUSTOM LSI
	显示	3.2英寸背光型彩色液晶屏幕
	解像度	480×146像素
	最大发色数	普通游戏时：4096色当中同时发色数为32色
		视频输入时：同时发色数为4096色
PHONE端子	一般立体声耳机	
扩张端子	可增加1条对战线	
插槽	卡带插槽×1	
使用电源	6节5号锂电池；（约可以连续工作3~4小时）AC电源（同时可用于SEGA的MARK3、MASTERSYSTEM和MEGADRIVE这3台主机）；汽车电源；专用电池包；充电电池。	
消耗电力	9V（约3瓦）	







周边产品

对战线　售价：1400日元

作为手掌机不可以没有的周边产品，连机对战已经成为了越来越普及的一个掌上乐趣，毕竟互动是很重要的一个要素。GG的对战线支持《VR战士mini》和《J联盟プロストライカ－94》等游戏。

BIGWINDOWS　售价：2280日元



呈电视形状的一个屏幕放大镜。凸形的镜面可以把屏幕放大至1.5倍。虽然安装上这个“放大镜”后便携性会大减，但防止光线反射的设计也是该产品的优点之一。

电源周边　售价：6800日元/6800日元/3500日元



SEGA公司一共为GG推出过三款电源设备（电池除外）。它们分别是batterybag（电池包）、powerbattery（充电电池包）和caradapter（汽车充电线）三款。电池包属于外接型电源，充电8个小时约可以游玩3小时左右，电力跟6节锂电池不相伯仲。充电电池包是插入式电池包，只要把它安装在电池位置便可以直接使用，且具有充电时间短和便携这两个特点。汽车充电线就是在汽车中取电，实现坐车的同时还可以游戏。（注意：司机禁止）



KIDGEAR **售价：14800 日元**



1996年3月发售的新款GG，型号为HGG-3223。是为了低年龄层的玩家而设计的一款产品。为了更利于低年龄的玩家游玩，机身上所有的按键都经过重新调整和设计；游戏方面更是针对当时大受儿童欢迎的动画《VR战士》和《索尼克》而推出了一系列的游戏。可见SEGA的一片用心。

TV tunerbag **售价：12800 日元**



把该接收器插入游戏的插卡槽便可以享受掌上电视的乐趣。初期的TV tunerbag只能用手动调教节目频道，后来再推出了一款AUTO版便实现了自动调频的功能。如果在接上另外发卖的car antenna更是可以在车中也可以接受到电视信号。除了可以看电视外，接受电视游戏机更是可以当成彩监用，但对于只有4096发色数的GG来说应该有点勉强吧！

SEGA 经典游戏一览

光明力量





作为SEGA前大牌作品之一的"《光明力量》系列"，在GG上推出新作是必然的事实。《光明力量》一共在这台手掌机上推出过3款作品，分别是《光明力量外传　远征・邪神之国》、《光明力量外传 II　邪神的觉醒》和《光明力量外传 FINAL CONFLICT》。虽然只是以系列外传的形式制作，但游戏性方面绝对没有马虎。可以继承记录（只能对上继承，一但被继承了的记录就不能在旧作中读取）和情节的互相关联这两个系列的一大特色被完全保留了下来。充满迫力的战斗画面和精美的人物设计被完美地表现在一个细小的"窗口"上。只可惜GG的音效实在太差，不能把游戏的声效完全表现出来，这是最遗憾的地方。





梦幻之星

SEGA的王牌RPG游戏，在GG上继续以新姿态登场。1992年的《梦幻之星大冒险》以原创的窗口移动界面让所有FANS眼前一亮，但总体感觉游戏的节奏因此而变得不流畅，而且经常要选择所有的选项确实有点郁闷。而在同年10月发售的《梦幻之星外传》则还原原来的传统RPG风格，而故事也较之平凡，适合所有喜欢传统RPG的掌机玩家。







火枪英雄



还记得街机上的那块SEGA2合1游戏机板吗？其中包括一个名叫《火枪英雄》的横版射击游戏和一个《3D贪吃蛇》游戏。想不到当时的《火枪英雄》还能在GG上再现啊！虽然不可以2人同时进行，但几乎完美的移植度实在是让一大群街机FANS感动呢！爽快的射击感，源源不断的敌人和多彩的武器，《火枪英雄》可以说是SEGA最强的横版射击游戏之一。



索尼克





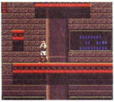
不认识"《索尼克》系列"就等于不认识SEGA一样。基本上有SEGA公司的机种上都有这一系列的作品，所以索尼克也是算是SEGA公司的吉祥物呢。在GG上的《索尼克》系列一共推出过8款作品。其中《索尼克THE HEDGEHOG》更是MD的移植作品，而《索尼克赛车》则是属于原创作品，玩法和《古惑狼赛车》差不多，利用道具和技术取胜。



GG忍

想不到在这里也能见到《忍》的系列作品吧！这个的确是正统的《忍》哦，与MD上的《忍》同出一辙，都属于横版的2D动作游戏。除了近乎完美的画面外，(就GG机能而言）还有华丽的必杀忍术设定，这些技能既可以用于逃生，也可以用于攻击，在施放忍术时还会有特写镜头，让人感觉这个是超越了GG机能范围的游戏。





幽幽白书







SEGA代理的《幽游白书》也搬到了这个手掌机上，而且还推出过两款不同类型的作品。第一作是正统的"《幽游白书》系列"——一个横版的过关游戏。除了可以选择幽助、桑原、藏马和飞影外，能使用华丽的必杀技也是本作的卖点之一，不光是FANS，喜欢动作游戏的玩家也可一试。而另一作《幽游白书 激斗！七强之战》是一个第一人称视觉的格斗游戏，玩家采用不同的动作向对方的致命部位作出攻击，是一个属于新类型的格斗游戏。



格斗3人组



同样是街机上著名游戏的移植作品，相信稍微去过街机厅的玩家也应该很熟悉吧！移植的是《格斗3人组》和《格斗3人组 II》，虽然说是3人组，其实在初代中只有男女主人公2人可以选择，到了《格斗3人组 II》多了一名小P孩才可以算是3人组。可能是初代名气太低的关系吧，所以没有人注意到这一点。

GG发售表 SEGA原创版

发卖日期	游戏名称	类型	价格	容量
1990				
10月6日	コラムス	PUZ	2900日元	1M
10月6日	スーパーモナコGP	RAC	3500日元	1M
10月6日	ペンゴ	ACT	2900日元	1M
11月10日	对战麻雀好牌	TAB	3500日元	1M
12月8日	WONDER BOY	ACT	3500日元	1M
12月15日	G-LOC	STG	3500日元	1M
12月22日	龙水晶 ツラニの迷宫	RPG	3500日元	2M
1991				
1月26日	THE 职业野球'91	SPT	3500日元	1M
2月2日	サイキックワールド	ACT	3500日元	1M
3月1日	ウッディポップ	ACT	2900日元	256K

3月8日	タロットの馆	TAB	3500日元	1M
3月21日	ミッキーマウスのキャッスルイリュージョン	ACT	3500日元	1M
3月29日	キネティックコネクション	PUZ	3800日元	1M
4月26日	THE GG忍	ACT	3800日元	2M
6月21日	がんばれゴルビー!	ACT	3500日元	1M
8月9日	アウトラン	RAC	3500日元	1M
8月9日	エターナルレジェンド 永远の传说	RPG	4500日元	2M
9月27日	バット&バター	SPT	3500日元	1M
11月1日	アックスバトラー ゴールデンアックス传说	RPG	3800日元	2M
11月1日	忍者外传	ACT	3500日元	1M
11月22日	クニちゃんのゲーム天国	TAB	3800日元	2M
12月13日	アーリエル クリスタル传说	SLG	4500日元	4M
12月20日	唐老鸭的好运气	ACT	3800日元	2M
12月28日	太空哈里	STG	3500日元	1M
12月28日	索尼克 THE HEDGEHOG	ACT	3800日元	2M
1992				
3月13日	梦幻之星大冒险	ADV	3500日元	1M
3月27日	怪物世界Ⅱ 龙之陷阱	ACT	3800日元	2M
4月24日	ハイパー・职业野球'92	SPT	3500日元	1M
5月22日	ジョー・モンタナ フットボール	SPT	3800日元	2M
5月22日	ひょっこりひょうたん岛 ひょうたん岛の大航海	ACT	G-3218	1M
6月5日	エアリアルアサルト	STG	3500日元	1M
6月12日	ぎゅわんぶらあ自己中心派	TAB	3800日元	2M
7月24日	奥林匹克冠军	SPT	3800日元	2M
8月7日	炎之斗球儿 弹平	SLG	3200日元	1M
8月28日	アイルトン・セナ スーパーモナコGP Ⅱ	RAC	3500日元	2M
9月18日	シャダム・クルセイダー 遥かなる王国	RPG	5500日元	4M
10月16日	梦幻之星外传	RPG	4500日元	2M
10月23日	バットマンリターンズ	ACT	3500日元	2M
10月30日	チャックロック	ACT	3500日元	2M
11月21日	索尼克 THE HEDGEHOG2	ACT	3800日元	4M
11月27日	ベア・ナックル 怒りの铁拳	ACT	3500日元	2M
12月11日	THE GG忍2	ACT	3500日元	2M
12月18日	クニちゃんのゲーム天国パート2	TAB	3500日元	2M
12月25日	光明力量外传 远征・邪神之国	RPG	5500日元	4M
1993				
2月5日	レミングス	PUZ	3500日元	2M
2月26日	ウィンブルドン	SPT	3200日元	1M
3月19日	ぷよぷよ	PUZ	3500日元	2M
3月26日	ミッキーマウスの魔法のクリスタル	ACT	3800日元	4M
4月29日	ドラえもん ノラのすけの野望	ACT	3500日元	2M
4月29日	职业野球GGリーグ	SPT	4500日元	2M
6月25日	光明力量外传Ⅱ 邪神的觉醒	RPG	5500日元	4M
6月25日	トム&ジェリー	ACT	3800日元	2M
7月2日	ああ播磨滩	SPT	3800日元	4M
7月23日	なぞぷよ(GG同捆)	PUZ	15800日元	1M
7月23日	ベア・ナックルⅡ 死斗への镇魂歌	ACT	3800日元	4M
7月30日	ジュラシック・パーク	ACT	3800日元	4M
10月1日	GGアレスタⅡ	STG	3800日元	2M
10月29日	ULTIMATE SOCCER	SPT	3800日元	2M
11月19日	索尼克&特尔斯	ACT	3800日元	4M
12月3日	魔导物语Ⅰ 3つの魔导球	RPG	5500日元	4M
12月10日	なぞぷよ2	PUZ	4500日元	2M
12月17日	对战麻雀 好牌Ⅱ	TAB	3800日元	4M
12月17日	唐老鸭的4个秘宝	ACT	3800日元	4M
1994				
1月14日	バトルトード	ACT	3800日元	2M
2月11日	冬季奥林匹克	SPT	3800日元	4M
2月11日	バスターファイト	ACT	3800日元	2M
3月4日	唐老鸭 唐老鸭的魔法世界	ACT	3800日元	4M
3月11日	エコー・ザ・ドルフィン	ACT	3800日元	4M

3月18日	索尼克赛车	RAC	4800日元	4M
3月18日	幽☆游☆白书 灭びし者の逆袭	ACT	3800日元	4M
3月25日	アラジン	ACT	3800日元	4M
4月22日	GPライダー	RAC	3800日元	4M
4月22日	タントアール	TAB	3800日元	4M
4月22日	女神转生外传 ラストバイブル	RPG	5500日元	4M
5月20日	魔导物语 II アルル16岁	RPG	5500日元	4M
6月3日	とられてたまるか!?	PUZ	3800日元	4M
7月22日	J联盟 GG职业选手'94	SPT	4800日元	4M
7月29日	なぞぷよ アルルのルー	PUZ	3800日元	2M
8月5日	コカ・コーラキッド	ACT	3800日元	4M
8月5日	ダイナマイトヘッディー	ACT	3800日元	4M
9月9日	剑勇传说 YAIBA	ACT	3800日元	4M
9月16日	ダンクキッズ	SPT	3800日元	4M
9月30日	职业野球 GG リーグ'94	SPT	3800日元	4M
9月30日	幽☆游☆白书2 激斗! 七强の战い	SLG	3800日元	4M
10月30日	モルドリアン 光と暗の姊妹	RPG	4800日元	4M
11月11日	索尼克&特尔斯2	ACT	3800日元	4M
11月25日	イチダントアールGG	TAB	3800日元	4M
11月25日	魔导物语 III 究极女王样	RPG	5500日元	4M
12月16日	魔法骑士レイアース	RPG	4800日元	4M
12月23日	フレッド・カプルスズ ゴルフ	SPT	3800日元	4M
1995				
1月13日	米奇老鼠 传说的王国	ACT	3800日元	4M
1月13日	狮子王	ACT	3800日元	4M
1月27日	ぎゃんぶるぱにっく	TAB	3800日元	4M
1月27日	シルヴァンテイル	RPG	5500日元	4M
2月3日	エコー・ザ・ドルフィン2	ACT	3800日元	4M
2月17日	リスター ザ・シューティングスター	ACT	3800日元	4M
2月24日	ロイアルストーン 开かれし时の扉	SLG	4800日元	4M
3月3日	タマ&フレンズ 3丁目公园タマリンピック	ACT	3800日元	2M
3月17日	索尼克赛车2	RAC	3800日元	4M
3月24日	ガンスターヒーローズ	ACT	3800日元	4M
3月24日	女神转生外传 ラストバイブルスペシャル	RPG	5500日元	4M
4月7日	THE クイズ ギアファイト!	TAB	3800日元	4M
4月28日	TEMPO Jr.	ACT	3800日元	4M
4月28日	テイルスのスカイパトロール	ACT	3800日元	2M
5月26日	スーパーコラムス	PUZ	3800日元	2M
6月30日	光明力量外传 FINAL CONFLICT	RPG	5800日元	4M
7月14日	斗え! 职业野球ツインリーグ	SPT	3800日元	4M
7月21日	忍空	RPG	4800日元	4M
8月4日	魔法骑士レイアース2 making of magic knight	SLG	4800日元	4M
9月1日	鬼神童子 ZENKI	ACT	4800日元	4M
9月22日	特尔斯大冒险	ACT	3800日元	4M
11月3日	忍空外传 ヒロユキ大活剧	PUZ	4800日元	4M
11月17日	索尼克ラビリンス	ACT	3800日元	4M
11月24日	J联盟足球 梦幻11人	SPT	5500日元	4M
12月1日	野茂英雄的世界系列的野球	SPT	4800日元	4M
12月8日	哥斯拉 怪兽大进击	SLG	5500日元	4M
12月22日	忍空2 天空龙への道	ACT	4800日元	4M
1996				
1月26日	ぱくぱくアニマル	PUZ	3800日元	4M
3月29日	怪盗侦德	TAB	4800日元	4M
3月29日	VR战士 Mini	ACT	4800日元	8M
4月26日	ドラえもん ワクワクポケットパラダイス	TAB	4800日元	4M
7月19日	最爱小狗!	SLG	4800日元	4M
11月1日	GGポートレート ゆうきあきら	TAB	3800日元	4M
11月22日	GGポートレート ぱいちぇん	TAB	3800日元	4M
11月22日	パンツァードラグーン Mini	STG	4800日元	4M
12月6日	宠物俱乐部 最爱小狗	SLG	4800日元	4M
12月13日	索尼克G	ACT	4800日元	8M

文：Hongkong



战争回忆录
——掌机战略游戏大盘点

序——Hongkong的原创战略SLG



小时逢年过节是最高兴的时候，倒不是和天天见的家人吃比平常丰盛不了多少的饭菜和饺子，更不是为那震耳欲聋的鞭炮和没握热乎就被父母收回的压岁钱，倒是那些坦克、火箭炮什么的烟花让玩心正盛的我弥补了幼时缺少玩具的遗憾。但无论纸壳的还是塑料的、铁皮的玩具，不过是来回跑跑而已，后来玩腻了终于找到了新的玩法：把那些放剩烟花的坦克火炮和一大盒子塑料玩具兵还有跳棋分成几群，用军旗麻将牌搭建堡垒，然后给配上烟花战车坦克，以父母上班前叠好的被子做山头……可想而知这一系列工程有多浩大，基本上分配完、建筑完也就该吃午饭了，之后按构思的"原创剧情"玩一下午。童年的我对此游戏乐此不疲，当然在父母回家前要把一切收好，然后拿出假期作业装样(笑)。这个游戏被童心不泯的我一直玩到初二时接触了游戏机后才停止。当时FC上如《魂斗罗》、《绿色兵团》等经典游戏同样令我玩的天昏地暗，在无数次扮演着孤胆英雄独剿敌巢时，偶尔会想起自己曾经痴迷的指挥庞大军队作战的游戏，却从未能在同样痴迷的游戏机上玩到，每到此时就会有隐隐的惋惜和遗憾。

后来笔者入手GB的第二年也就是1998年，在满街都能聆听到的《相约98》的优美歌声中，苦等已久的我终于如愿以偿的在爱机GB上实现了指挥部队作战的梦，与掌机最经典的战争SLG"《GB WARS》系列"实现了第一次亲密接触。当笔者沉浸在1998年的浪漫与快乐中尚未梦醒时，时光已经悄悄逝过了5年——沿着《GB WARS 2》的感动与热血接连打通了《ADVANCE WAR》和《ADVANCE WAR2》并玩遍了所有模式和地图后，凝望窗外远离战火和硝烟的清澈蓝天，回忆数年来方寸屏幕中无数场残酷激烈的战斗，不禁感慨万千，遂不耻文笔浅陋而撰此《战争回忆录》与各位共享。

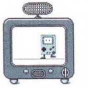
闲言扯叙到此，下面就先来回顾一下掌机战争SLG最为经典的代表系列——《GB大战争》。

一、永远的辉煌——《GB WARS》系列

1.《GB WARS》(GB大战争)

厂商：任天堂	机种:GB	发售日:1990年5月

一个辉煌的开端，因为其所处年代的技术等限制，大多不能成为系列中数一数二的最佳之作，但其功劳之大影响之深却使它们非常值得纪念，1990年登陆GB的《GB大战争》便是这么一款经典系列中功不可没的开山鼻祖。此作移植于1988年诞生在FC上的重头SLG《立体大作战》，《立体大作战》在发售当年便列入销量前十名，最高入围六次，在任天堂辉煌年代中，与《火焰之纹章》共为任氏自家SLG双雄。后来《火纹》在家用机平台不断完善发展，在SFC上创造了《圣战的系谱》的神话，《立体大作战》却移师掌机平台，以《大战争》为名，依靠超强的游戏性和战略性，在掌机平台上也闯出一片广阔天空。

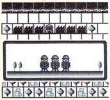


▲滑稽的GB君探头探脑的登场了，一系列惊天动地的大战由此展开。

《GB大战争》有个非常有趣的片头，搞笑的GB君便在此中探头探脑登场，游戏中也不乏许多的有趣可爱过场动画，

比如搭载、降车、建筑、补给等等，给紧张的战争中带来不少的趣味，当然了，如果看腻的话还可以随时把动画给关掉。

该游戏共有16个地图(含最终决战地图)，登场了21种常规海陆空作战兵器、重型坦克和核弹两种决战超级兵器以及大型运输机一种隐藏兵器，总计24种。各种兵器为友时互为补充为敌时却互为克制，如何用有限的资金生产出合适的部队是该游戏的战略核心，也是以后系列作的主要战略思想。战斗时接触的双方虽是同时攻击，但是先发制人者还是占有速度及地形上的诸多优势。


▲《GB 大战争》的人物造型很有那个时代的风格。

此作诸多系统已经成熟完善，并成为后来的续作参考的标准承接发展起来，而本作中主要的战略战术，就是在如今的“《超级大战争》系列”中，也是最主要的克敌制胜之道。

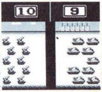
该游戏的容量2M，在1990年左右这么大的容量是较少见的，因此无论地图画面、战斗画面还是过场动画，即便现在看起来也很细致，复杂的地形、不同的兵器、流畅的过场动画当然还有让人欲罢不能的超高的战略性和游戏性，使之成为同期的SLG中不可多得的上乘佳作。

本作惟一缺点就是受当时技术限制，和其他战争战略游戏一样，CPU的思考时间很长，不过随着技术的飞速进步，这个问题将很快得到解决。

2.《GB WARS TURBO》(GB大战争加速版)

厂商：HUDSON	机种：GB	发售日：1997年6月27日

如果说《火焰之纹章》的十年磨一剑让FANS们等得度日如年，那本作与前作7年的间隔却差点没让那些曾经为《GB大战争》狂热的玩家们等得花儿谢了。1997年是GB迎来第二个春天的开始，《口袋妖怪》、《鸡蛋仔》以及热斗格斗系列等众多的GB大作纷纷诞生，当然还有这款由HUDSON操刀重新制作的《GB大战争加速版》。

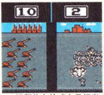

▲这就是系列前两作里的鸡肋级兵器小型导弹车，攻击范围和杀伤力都让人不敢恭维。

既然是加速版，那本作之于前作的最大变化莫过于速度了，CPU控制的敌方几乎没有思考时间，因此游戏时的节奏非常顺畅，相应的给玩家的感觉也更加紧张刺激。地图增至51版，丰富的版面让玩家更长时间投入其中。基本的战略思想还是承接前作，对于初次接触的玩家来说，也会很快上手并为之痴迷。过场动画上做了不少的改变，使之看起来更符合现代人欣赏口味；兵器也有了少许的变化，最明显的是运输直升机变成了非常普遍的大型双桨直升运输机，可看起来还是和普通的战斗直升机一般大小。


▲“《大战争》系列”有许多这样有趣的地图。

我与“《GB大战争》系列”的初次接触就是本作，经过无数次失败，笔者终于悟到了适用于全系列的人海战术。不过在最终关，我的人海战术没管用，因为敌人已经布好了大量的高级兵器，我的人海面对终极的重型坦克简直是羊入虎口……虽然后来记忆被覆盖时也没打通，但这次尝试和接触，让我对这部游戏的战略性和平衡性都有了亲身的体会开始并为之深深着迷。

厂商	机种	GB 大战争2》)
HUDSON	GBC	1998 年 11 月 20 日


▲远程炮台的威力是相当惊人的。

此作距离前作加速版发售仅仅一年半，便在GBC发售后的第二个月闪亮登场，HUNDSON认真的制作态度为系列中再添一部重量级作品。

本作变化最大的就是画面为全彩色的，地图画面看起来尤其鲜艳，超乎了本人的预料，但过场动画的颜色还是略显单调。作战单位无论敌我行动时的速度更快，玩时有行云流水般的顺畅感；地图包括最终决战关卡在内依旧是51关，不过顺序做了一些调整，很多高难度的地图放在了2周目，如果选择2P白月军，作为守方还有不少地图做了或小或大的变动。兵器不仅没有任何增加，还把小型导弹车给删掉了——小型导弹车攻击距离和火箭炮一样仅有2~3格，但攻击力移动性都很低下，因此应用极少，虽然被删但是对游戏没有任


▲主战坦克是近战的王者部队



▲占领方式居然是用锤子砸？汗……

何的影响。

本作被我1999年初买进之后，除了培养《口袋妖怪》外，其余的游戏时间大都沉浸在《GB大战争2》的一场场惊心动魄的战争中不能自拔，经常因为过度投入忘记了时间而熬夜成熊猫眼，完全到了如痴如狂的地步。如果说1997年与《GB WARS TURBO》的初次接触是与"《大战争》系列"的一见钟情，那2001年整个上半年沉浸在《GB WARS 2》中的日日夜夜，就是我与这个系列最狂热的热恋。

狂热的同时，笔者也从杂志上看到了新的《大战争》将作为首发软件登陆世纪掌机新贵GBA的消息，并公开了很多漂亮的战争画面——一切一切，让我再次陷入了深深的企盼与渴慕之中。

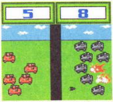
4.《GB WARS 3》（GB 大战争 3）

厂商	机种	发售日
HUDSON	GBC	2001 年 8 月 30 日



▲粗旷的写实风格标题画面。

如果按我个人的游戏先后顺序写，本作应该放在最后——相信不少玩友和我看到这个标题时可能都和我当时一样吃惊不小，对于大受欢迎的系列作品在GBC上的第三作，知名度和普及量都低得可怜，直接原因大概就是HUDSON这次和《大战争》系列的老东家任天堂开发的对应GBA的续作《ADVANCE WARS》撞了车……



▲战斗画面上看，战车看起来有了些立体的感觉。

因为该游戏入手时间太晚，笔者也只是简单的体验一下。

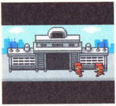
这部游戏的容量8M，画面看起来更鲜艳，有B、C、S三个模式，B级为教学模式，有帮助选项，可日文解说让本日文盲如览天书，而且B模式中有不少关卡让人头疼，使教学模式玩起来更像《机战D》那伤脑筋的小游戏；C模式是和以前系列作品一样的地图战斗，但不能选择地图，只能一关接一关的打；S模式一定要通过B、C模式中全部的地图关卡才能进入的最终模式。所有关卡字面上看总计111关，按照系列惯例应该还有隐藏的最终关卡。兵器种类做了不少了改动增删，原有兵器全部做了重新绘制看起来也有些立体，不过却别扭的多。陆战兵器15种，增加了装甲车的种类，还增加了类似于吉普车的陆战轻型兵器，新导入的推土机等的工程车作用不小，可以建筑基地修理城市使之耐久值增高，不至于被一回合占领，而且推土机和非战斗用的卡车等都配备了守备用枪，即使被杂兵围攻也不至于被活活打死，系列里一向威风八面的远程重炮却惨遭删除，残念！



▲补给动画比起前作更加漂亮有趣。

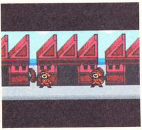


▲火箭炮是系列惟一全勤的远距离攻击兵器。



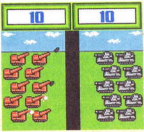
▲动画中人物的动作非常流畅。

C模式是地图攻略战，和前几作《GB大战争》一样是在战场上生产部队，这次影响生产部队不仅是资金，还多了一项材料值（M），资材消耗度从1到35甚至更多，越强的部队需要的材料值就越高。本作资金比较宽裕，但部队生产过程严重受到材料值影响，因此还是不能没限制的壮大力量。



▲占领成功！看把他俩乐的。

笔者试玩了B、C两个模式，感觉非常非常好，游戏时一如前作行云流水般的顺畅，适中的难度



▲重兵器的遭遇战说明战况已经非常激烈了。

依旧不会让人感到任何的无聊和冷场，画面虽然比起前作更漂亮，但是照比撞了车的《ADVANCE WARS》还是逊色太多，过场动画则更大更漂亮也更流畅——笔者对于这款生不逢时的《GB



▲火箭炮遭遇了主战坦克，哭都来不及了。

大战争3》，一直都是心里痒痒的，毕竟HUDSON的加速版和二代都给笔者带来了无数的快乐并深深为之痴迷，已经对此系列轻车熟路的HUDSON，没有理由不把本作制作得不好。现在的我，正计划着走遍本地区所有的游戏店和游戏二手市场，希望在众多的GB旧卡里，与梦寐以求的《GB大战略3》奇迹约会。

二、进化经典——《超级大战略》系列

1.《ADVANCE WARS》（超级大战争）

厂商	机种	发售日
任天堂	GBA	2001年9月30日


▲游戏开始，漂亮迷人的MM教官Nell会为玩家作耐心讲解。

2001年3月21日，是业界一个历史性的日子，具有革命性意义的强大掌机GBA在这天如期发售，从此以便携性、游戏性为骄傲的掌机游戏，在画面音乐上也有了质的飞跃，进入了掌机次世代。

GB进化成了GBA，任天堂的自家战争大作《GB WARS》也理所当然的进化成了《ADVANCE WARS》（此作译名极多，本人以《游戏机实用技术》为准，即《超级大战争》），本作原本打算作为GBA首发软件并公布了游戏画面，后来却延了期，让FANS们等长了脖子不说，还把HUDSON在GBC上做的系列续作《GB大战争3》给撞个人仰马翻。（注：《ADVANCE WARS》一直没有在日本发卖，只在欧美发卖，令人非常不解。）


▲战斗画面相当漂亮！


▲角色是可爱的Q版造型。

本作作为任天堂给1990年的《GB WARS》的“正统续作”，有着大刀阔斧的改动，游戏开始先要进入教学模式，为的是方便新玩家和低龄玩家。英语解说看起来比《GB大战争3》的日语顺眼多了，不过对于本战略家来说作用不大，虽然有点烦，但也没少学，因为本作变化太多了——教学模式本身也是个改变。

说改变就不能不提画面，地图画面上没有了格子看起来更加自然，兵器虽然Q得可爱但给人感觉却是相当真实清晰，立体感极强，再也不是一个象征性的横截面了，步兵移动时的步伐、战车开动时履带和轮胎的滚动都清晰可见，直升飞机更是精细到每个行动的起始都会有起飞降落的拟真动画，战斗单位在细致流畅的动作(？)的同时，还配以相当逼真震撼的音效——整个地图画面，简直就是俯视一场真正的战争，当中后期广阔的战场上的战斗进行到最激烈时，大量战车飞机轰鸣着驰骋战斗，怎么是简单的震撼二字能够表达清楚？



▲本作占领城市的方式与从前完全不同，任天堂看家必杀技“马里奥踩”发动。

战斗画面也是美得一塌糊涂，以前每10个一组的作战单位被压缩成了5个一组，使每个兵器看起来更大更有魄力，不少大型兵器如各种战舰、轰炸机、运输直升机等更是大到1机1组，加上GBA几乎两倍于GBC的屏幕宽度，使战斗中角色的刻画更加细致到连战车的舱门都看得清清楚楚，角色战斗时的动作非常流畅自然、音效也同样逼真震撼，背景画面更是细致至极、精美至极，没有任何CG看起来却非常真实：嗅得到草地的阳光芬芳，体会到密林的潮湿阴凉，河边的蓝天绿水更是熟悉亲切——如故乡的小溪清澈流长。（倒！）



▲游戏中出现的第一个对手奥拉夫正在发动特技，造型是目前游戏中很常见的大船长。

画面漂亮了，作为次世代的掌机音乐当然也不会差了，每个CO（指挥官）都有各自对应的BGM而



▲具有远程攻击能力的火箭炮仍然是非常有效的支援型兵器。



▲防空导弹车仍然是所有空中部队的强力杀手。

且风格各异：有笔者不会欣赏的美式摇滚、有悠扬的轻音乐、还有气势磅礴的进行曲等等，本人最为欣赏的是Olaf的背景音乐，节奏偏快、旋律激扬并不时有古钟声回荡其中，听起来波澜壮阔浩气回肠。

本作另一变化之大就是兵器了，由《GB WARS》的24种骤减至18种，前几作威力巨大远程重炮在此作中还是没逃过被删除的厄运（唉，被HUDSON和任天堂双双抛弃的小可怜…），远程兵器只剩自行火炮和火箭炮两种，火箭炮虽然攻击距离相对远，但轮胎对地形的适应性很差，在树林里只能一步一个脚印的蜗行。海战方面，一直不太活跃的航空母舰没像笔者想象中的进化而同样被简单除名，取而代之的是可以防空和反潜艇的巡洋舰（这巡洋舰好象菜了点），以前强大的战斗舰也被取消了对空导弹。从前补给的卡车替换成了巨大皮实的装甲运输车让人觉得安全多了，关键时还可以当盾挡一回合。飞机虽然没甚变化但因为加入了高空低空差别，战斗机轰炸机再也不会被一群杂兵团团围住耗尽炸弹而被步枪活活打坠屈死了，大型的运输直升机就逊得多，不仅搭载的步兵部队数量由以前的两支变成了一支，而且自卫的机枪也被任天堂给强行缴械了；相对于空中部队的强悍，地面防空部队也强悍得当仁不让，防空高炮不再是以前系列中那样只能对空、而遭遇地面部队就瞪眼挨打的傻瓜了，强火力的重机枪对于步兵和吉普车同样有一灭一片威力；防空导弹车仍是空军头号杀手，而且在需要索敌的雾战中还有4格索敌范围。以前系列中速度慢燃料少的轻型坦克不仅躲过了被删除的大劫，还因为被提高了移动速度而咸鱼翻身，成为突击战中不可或缺的兵种；主战坦克虽然移动力略有降低，但是其超高的攻击力和装甲值，仍然是陆战中无可取代的战斗主力。整体兵器数量虽然大大少于以前的系列作品，但是游戏的战略性和平衡性没有受到丝毫影响。



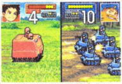
▲MAX的坦克部队战斗力非常的强。

《超级大战争》导入了CO（指挥官）系统，因为指挥官不同，相同的兵器不仅外型有明显差



▲体型巨大的轰炸机正对MAX的坦克部队进行狂轰滥炸。

异，能力也各不相同：比如Max坦克攻击力巨强而所有炮的攻击距离都短一格；Grif远程部队火力强而且射程远于其他指挥官，但近战兵器有点弱；Eagle空军战斗力相当强但海战能力实在是差的可以；Kanbei所有兵器都非常强悍，但昂贵的造价也证实了“一分钱一分货”的硬道理。这些指挥官不仅个人能力影响到自军兵器作战效果，在积攒满能量槽时还能发动特技瞬间改变战局，像ANDY可以给每支部队回复2HP，Drake给敌人所有部队强行减去1HP，Eagle的特技更恐怖——让行动后的部队再动，在战争发展到相持时能够完全打破僵局占据主动。有了性格各异的指挥官存在，剧情自然就丰富多了，先是橙蓝黄绿4个军事势力互相攻击，等都消耗得差不多时再联合起来对付趁虚侵入的神秘势力黑洞。据称，本作中不少指挥官都是历史上赫赫有名的将领，本人虽然文史科出身，可是所学世界历史大都是革命史工业史，因此知之甚少。但也能联想到一两个，比如Olaf（奥拉夫），这是一个在北欧被叫得很泛滥的名字，有国王有演员有科学家当然还有无数的平头百姓，本作的奥拉夫那大沿帽大胡子的造型在游戏中也很泛滥，像《机战OG》中的舰长大濑皆澈、《重装机兵2改》中操纵舰炮恶战U—Shark的大船长等，从指挥作战能力上看，此人的原型应该是10世纪末挪威著名的海盗国王奥拉夫二世。



▲装甲车虽然皮糙肉厚，但是没有任何攻击能力。

除了以上介绍的种种变化，还有很多细微的变化也对游戏的影响也很大，比如占领城市机场等，不再像前几作那样用锤子砸，而是使用任天堂的独门必杀——“马里奥踩”（汗）！占领城市的部队只有一口气把城市踩平（狂汗）才能成功占领，期间占领部队无论是离开还是被灭都会使被占领城市恢复耐久值，因此对于城市机场海港的争夺战比起旧作也更加激烈；而工厂、机场和海港，无论在哪只要占领就能生产兵器，战争后期占领到敌人工厂的一方本来已是占据相当大优势，在对手首都附近生产强大部队就让对方彻底没有了反扑机会，导致游戏悬念大大降低。同样，

首都不能生产部队，也使占领首都更加容易进而也降低了游戏难度。占领工厂就能生产从理论上更说得过去，但“《GB大战争》系列”中只有首都周围三格内的工厂城市和机场才能制造兵器这点，对于把握游戏的难度和平衡性来说似乎更好一些。

《超级大战争》在任天堂的精心制作下，把GBA的二维机能发挥的淋漓尽致，画面音乐系统都几乎达到了尽善尽美。2002年3月，在美国“第五届年度交互式作品成就奖”的评选中《超级大战争》凡获得了“最佳掌上游戏奖”，足见其人气度之高。然而面对低龄玩家的定位，大大降低了游戏的难度，110多张地图也缺乏大气广阔的战场，常常没等战争拉开就已经胜利了，让人觉得意犹未尽；而敌人却经常有意无意的手下留情，有种小孩子被大人故意输牌哄开心的感觉。

即便如此，身为此系列FANS的笔者还是为之深深着迷，同时期盼续作能在难度上做适当调整，真正的达到尽善尽美。

2《ADVANCE WARS 2》(超级大战争2-黑洞再现)

厂商	机种	发售日
任天堂	GBA	2003年6月24日



▲片头中坦克的写实风格，预示着本作不再只面向儿童。

这款系列最新作依旧是64M容量，前作几尽完美的2D画面看起来没什么继续进化的空间了，增加了过关后的图片欣赏，模式依旧非常丰富，取消了低IQ的教学模式，增加了音乐欣赏模式（真是太体贴了），故事模式一周目34关，二周目的HARD难度还有许多新增地图和做了细微却要命的变化的原有关卡（比如把工厂前挪一格进入敌人的射程内……），BATTLE MAPS模式中可以买到更多好东西，比如前面说的HARD模式和音乐欣赏模式就需要用钱买（拜金主义？），还能把作为敌人的黑洞指挥官们收买来在VS模式里替你出力（金钱至上？），连教官Nell和卖地图的JS也能在通版后被收买去为玩家指挥卖命（果然是金钱万能！）。



▲MM教官Nell再次帮助玩家——看起来好象略丰满了些。

以前系列作品中的决战超级兵器重型坦克



▲奥拉夫换了装，不过看起来似乎老了，实际上比前作更强了。

在本作中复出，攻击力和装甲值超过前作大为风光的主战坦克很多自不必说，这次的重型坦克看起来比较怪，像一头钢铁大肥猪，而且这种肥猪坦克从地图的移动方式上看还是步行兵器！（终于找到木牛流马的直系后裔了）不过仍然不能翻山过河，但受地形的影响比履带轮胎还是要低，机动性也更好，只是未能像“《GB WARS》系列”中的重型坦克具有间接攻击的能力，虽然价格与战舰同等昂贵，但强悍的肥猪坦克在BOSS战中还是陆地战绝对的战斗主力。本作中首次导入了导弹、四面激光炮等多种地图兵器，还有固定炮台（英文直译是“古炮”）、大型兵工厂等多种建筑，这些新要素的存在不仅增加了战斗激烈程度，还使作战胜利方式丰富了不少，使玩家能做出更多的战略选择，确实是系列极其成功的一笔。

本作的指挥官增加了很多，除了黑洞那几个鬼脸CO，我方也添了不少，指挥官的外表也都经过了重新绘制：教官Nell丰满了不少而且脸上好象还长了雀斑；Sami成熟多了也更加迷人了；Kanbei瘦了但看起来很精神；奥拉夫换上了名贵的军装，不过看起来似乎苍老了不少……特技在原有的POWER基础上又增加更强了一级SUPER，使战斗中玩家的战术选择更加自由，而前作指挥官特技的强弱差距也籍此作了平衡调整，比如前作Eagle那恐怖的“再动”这次成了需二级能量的SUPER技，不再那么危险了——错，应该是不再那么好用了，因为本作的故事模式中Eagle一直作为我方角色登场（-_-b）；而奥拉夫的SUPER技不仅能把敌人困在冰天雪地里，强烈的暴风雪还能强制性地给敌方所有作战单位都摧残掉2HP，老虽老了但维京大海盗的手法却更狠辣了。



▲系列的决战超级兵器重型坦克在本作复出，不过看起来像头钢铁肥猪……

新加入了众多的CO，相应的背景音乐也多了不少，尤其值



▲非常让人发烧的评分系统。

得一提的就是Yello Comit新指挥官Sensei的BGM，是一首轻快略带缠绵的酒吧情调的萨克斯曲，可是看看Sensei的长相，真是一朵鲜花插在XX上。

本作的地图比起前作又多出不少，很多"《GB WARS》系列"的经典地图也在VS模式和WAR ROOM模式里靓丽再现，当然前作那110多张地图也不会落下，还新增了很多全新的地图，即使完全相同的地图战场面对不同能力的指挥官，也会有完全不同感觉的激烈战斗。



▲过关后会有漂亮的图片。

GBA SP面向成人，本作也就不再只为儿童服务了，难度做了很大的提高，大概是本作的敌人都换成外星人的关系吧（实际上是任天堂面向玩家定位改变了）。但一周目对于我辈老鸟还是略嫌简单，尤其是32关"大海战"，一向非常热衷于打海战的本指挥家居然没打上一场正式的海战就成功登陆，然后毫无阻拦地占领了敌人基地的后方工厂并用火箭炮轰了敌人的要害。最终关还可以，30天的期限面对敌人潮水般的袭击确实很紧张，还好最后用Eagle的轰炸机部队把敌人的要害一击炸掉。到了二周目的HARD模式，自以为高手的我上来就挨了迎头痛击，己方强大武器面对未知区域的孤军深入其结局只是有来无回，需要索敌的雾战关卡占了HARD模式的大多数，有时眼看着敌人的远程炮就在附近树林中炸自己却寻找不到，想要去树林里探索却撞上敌人的主战坦克……可以说，在HARD模式下的每张战斗地图上都会爆发极其惊心动魄的大战，再也不用担心自己还没尽兴就过关，更多时是看着辽阔战场上敌方众多的飞机战车在震撼的马达声中轰鸣着排山倒海般压来，就已经先气短了一截了。HARD模式下的最后三场战斗，更把战争的壮烈和残酷表现得淋漓尽致，绝无愧于《超级大战争》之名！



▲能让人感受到雨后清新空气的平原风光！

这款《超级大战争2》虽然距离前作仅一年半时间（又是一年半……），但捕捉不到一点炒冷饭和赶时间的影子，任天堂的认真态度非常值得敬佩，也许是后期战斗的三人挑战一人多少显得有失英雄本色，因而胜利后的成就感也还是不如打赢《GB大战争2》里几场BOSS战后来得大，那种感觉也许是在两年前特定时期特定心情下才能有所体会，现在的我以后的我还有那时的心情吗？

三、星月争辉——掌机其他战略游戏盘点

GB系列掌机的软件非常丰富，战略SLG也不例外，除了主流的"《GB大战争》系列"和"《超级大战争》系列"，也有不少其他的战略SLG经典佳作，我就列示其中数款如下：

1.《大战略》

厂商	机种	发售日
HIRO	GB	1991年6月

经典战略SLG的GB版，共12个战斗版面13种兵器，战斗单位的名字都是真实的如F-16，还有什么M型号的坦克，但没有海战兵器，比起一年前发售的《GB WARS》2M容量来说，本作只有1M，所以游戏显得非常粗糙，画面非常一般，人物难看飞机难看战车同样难看，都是个象征性的截面，音乐乍一听还挺热血，但用不上两分钟就会发现只是短暂的旋律不断重复，非常单调。CPU思考速度更慢，无论敌我每走一步都会有数声死机一样的噪音，可想而知这一仗打下来要忍受怎样视觉和听觉上的折磨。游戏的重点大概放在难度上了，以非常简陋的地图画面不太明显地表示着未知区域——原来也是需要索敌的雾战，全部战斗指令为框内日文滚动表示，我这日文是经常糊涂的按错指令把刚造的强力部队给删除了。

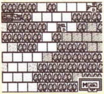




▲战斗画面确实够"朴素"。



▲以现实中的现役兵器作为兵器名是《大战略》的一大特色。


▲本作的战斗全部为需要索敌的"雾战"。

这款游戏现在看来绝对是臭鸡蛋级的，不过在那严重缺乏上乘战略游戏的匮乏年代，除了《GB WARS》，也就是这个《大战略》还算最象模象样了，因此对于不少喜欢战略SLG的老资格GB玩家来说，对这款游戏的精彩回忆要远大于曾经发过的牢骚和抱怨。



▲被炸沉和炸沉敌舰时同样有漂亮的特写。

2.《苍海 98》

厂商：SHOEI	机种：GB	发售：1998 年



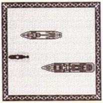
▲战斗前同样有教官讲解，可惜是个大叔……

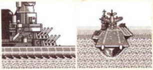
《苍海》是一款专门的海战SLG系列，98年制作的第三作从各方面说都是系列最高作品，因此喜欢指挥海战的本指挥天才更对其宠幸有加。

开始需要从侦察舰、潜艇、驱逐舰、巡洋舰、战列舰和航空母舰六种战舰中选出三种组成自己的舰队，然后根据自己有限的资金给战舰选择增加每种战舰专有的特殊武器，每种战舰的专有武器由弱到强、由便宜到昂贵共划分三个等级，不同级别的战舰配备的武器所消耗的资金不同、当然强度也不同，虽说越大的战舰搭载的武器越强，但因为大型战舰占地方太大，被发现被击沉的几率也相当高，小型战舰虽然不易被发现但是极其容易被秒杀——选择什么样的战舰什么样的武器，完全依赖于玩家的判断。一切准备就绪就要在8乘8的己方海域里布置战舰的位置了，因为战斗中战舰是不能移动的，因此要把战舰放在不易被发现的地方，这就有些赌运气的成分了。



▲地图为真实的世界地图。

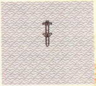

▲把战舰布置到不易被发现的海域。


▲特殊武器攻击时会有大魄力的特写画面。

战斗中敌我双方并不互相明了，但是战舰搭载的特殊武器因为攻击面积大所以更加方便于寻找敌舰，当然也可以在发现敌舰后进行大范围攻击将之尽快炸沉，因为普通的炸弹每次只能炸一格。炸过后的敌方海域会有标志，如果炸空了就不要继续浪费炮弹了，还是继续寻找敌舰吧；而在炸中敌舰后一定要顺藤摸瓜猜测战舰的外型将敌舰迅速炸沉。


▲游戏采用是俯视角度，战况一目了然。

这款游戏刚上手时有些糊涂，但是大约摸索十分钟后就很快上手了，战斗节奏非常紧凑，丝毫没有拖泥带水的感觉，战斗也异常紧张激烈，发射特殊武器、飞机从母舰起飞，战舰沉没和取得最终胜利或者失败，全部由相当具魄力的特写画面表示，使战争更加激烈更加白热化。无论是自己一人休闲还是与朋友对战，这款优秀的海战SLG都会让人不知不觉沉迷与激烈的海战之中。


▲特殊导弹发射时同样有漂亮的动画

这么一款优秀的海战游戏，继《苍海98》后却再没有推出过续作，不免让人感到遗憾，只希望有朝一日“《苍海》系列”续作能够登陆GBA，继续演绎着更加激烈的海战——祈祷ING……

3.《大战略 ADVANCE》

厂商	机种	发售日
MEDIA KITE	GBA	2001 年 12 月 7 日



本作是MD上人气战略SLG的GBA移植版，是在笔者入手《ADVANCE WARS》前玩到的一款同样优秀的战略SLG，作为SLG爱好者，笔者对于《大战略》一直是久仰其名而未幸其面，在GBA上玩到实在是意外的惊喜。

如果像介绍前面“《大战争》系列”那样介绍本游戏的地图和兵器是有些难度的，据说兵器多达400种以上，都是以中美日俄英德还有土耳其共7个国家的现役兵器命名，比如连我这种对兵器一无所知的家伙都能叫出的F—117、T90坦克、尼米兹航母、歼—8 Ⅱ等，根据国家不同，即

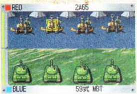


▲兵器全部来取之于现实。

使相同种类兵器的也会有很大的差异。如果按兵器种类论而不是名称，此作登场的兵器也不外乎车炮坦克船、飞机战斗舰（呵，挺押韵的），对比“《大战争》系列”，本作的兵器种类还是多出不少：有攻击距离远威力大弹药极少的对舰导弹车，专门对付坦克的对战车，还鸡肋级的驱逐舰和海上移动空港航空母舰。本作的地图是随着游戏进行、军衔的上升而逐渐出现的，还可以用无线电话联网从厂商那下载更新的地图甚至新兵器。

游戏一开始都是二战时的古董兵器，但本人以天才的指挥能力成功地打赢第一仗后，看到国旗在蓝天上飘扬，那个美呀那个自豪呀……不过第二关就不太轻松了，早就习惯统揽全局打“《大战争》系列”的笔者初打雾战确实非常不适应，而且一旦撞上未知区域的敌人不仅行动计划被打乱，还要毫无还手的挨打。但聪明冷静的我很快也学会了，还反过来用伏击打法守株待兔地消灭硬拼不过的敌人。用着屡试不爽的伏击战术配合着本战略家的独门邪术“S/L 大法”，本人的部队从老式坦克战车等起家，一路攻城拔郡，不仅官衔飚升，还研究开发了很多新式现役兵器，开发出了两种叫起来很绕嘴的驱逐舰，不过驱逐舰实在弱得可以，某次和直升飞机的正面战斗中居然被直升飞机给打沉了，顿时郁闷至极而后关机，一气之下干脆不玩了。后来听MD玩家们说《大战略》里的驱逐舰全都是垃圾级别时，又不禁为沉了艘驱逐舰而放弃了一款好游戏而懊悔。


▲本作的地图画面确实很简单的说……



▲上下式的战斗画面看起来很不错。

本作的战斗单位燃料消耗得非常大，像战斗机、轰炸机，飞了一程后如果附近没有机场补给的话，再飞一程也就该坠毁了，不像《ADVANCE WAR》里那些轰炸机、战斗机飞上四五天没什么问题，更有一话因为战斗前资金被我花光了，战斗时却派满包括4支补给车队在内的50支部队，不出两回合，油钱就不够了——感觉好象《大战略》里的油价比《大战争》要贵出不少。

“《大战略》系列”的高难度是出了名的，这款游戏也不例外，几乎每个战斗单位成功行动一次都要存一次档以防不测；因为不能在战场上即时生产部队，初期的兵器配置也具有一定的赌博性——当然，用S/L大法还是可以提前侦察一下战场的。

游戏的地图画面简单得让人觉得不负责任，反舰导弹车和野战炮一个样、各种名称不同的飞机坦克也都是相同的象征性图案，战斗画面看起来不错，只是不太容易分不清对面的坦克，简单的音效听起来还不如GBC上的《GB WARS 2》，音乐也是平平常常，听时没有感觉，过后更没有印象。

总的来说这是一款过分强调战略内涵的FANS向战略SLG，笔者在此把这款《大战略》推荐给所有喜欢战略SLG并自命高手的同好者们。

4.《Q坦克大作战》

厂商	机种	发售日
TAKARA	GBA	2002年8月8日


▲游戏中的Q坦克全都有生命，喜怒哀乐神态各异。

震撼！这是笔者在开机后听到雄壮恢弘的片头曲时的第一印象，而后无论是过场装备整顿时还是战斗时，音乐都是由古钟声伴奏的强劲的进行曲，给人以波澜壮阔的大气感觉，光听音乐就已经先让玩家热血沸腾了。

本作的作战单位只有各种各样的坦克，远距离攻击由特殊的炮塔或副武器实现，水面通过只要给战车换上水陆两栖坦克的底盘就可以通过。坦克的厚重感十足，刻画也非常细致，加装不同的配件、附件在地图画面和整顿画面都能清楚看到。坦克开动时不仅有马达的轰鸣，连履带摩擦的金属声都真实的体现出来，音效比起《超级大战争》更加真实震撼。消灭对手方式多种多样，除了正统的降低敌车的HP，还可以通过手动瞄准来攻击敌车的底盘炮塔和其他的


▲片头动画展现出的激烈战斗。



▲定点打击敌方坦克的炮台——直击。

副武器附件，在敌车HP 被打至很低时可以捕获对手（听起来像《口袋妖怪》，看起来竟是用捕虫网-_-b），捕捉对手虽然成功概率相对低，但能随机得到敌车上的一个配件，有些稀有配件必须要这样得到。

本作的战斗就是在地图上完成，而不是像《大战争》、《大战略》那样切换进专门的战斗画面，坦克在战斗中旋转炮塔、开炮等一系列的动作都十分完整十分流畅。虽然笔者没看见特别广阔的地图，但打到激烈时众多厚重感十足的Q坦克密密麻麻地挤在一起互相攻击，感觉还是相当激烈的。战斗中的战车可以排出具有特殊效果的阵形，有让全体我方战车完全回复扭转败局的，有对全体敌车进行重击的，有敌车交换位置改变战场布局的，还有效果随机未明的……因为导入了阵形系统，战斗结果也更难预测。

此作的坦克可以像《重装机兵》里的战车那样通过更换配件来增强能力，战车本身也会成长，这些Q得可爱的战车不仅是兵器，还是会怒会笑会胡说八道的生命，而且个性十足，性格的培养依赖于战斗中的表现，不少的事件分支对这些战车的性格也会产生决定性影响。

《Q坦克大作战》存储方式虽为即时存档，但结果并不固定，比如我方战车被打爆复位重启后，敌车就有一定几率打空使我们的Q战车免于一难。从这点来说 TAKARA 还是相当体贴玩家的。

本作虽仅有32M容量，却因为厂商认真的态度使本作的音乐画面战略性都达到上乘水准，然而本作还是存在着一个让人受不了的缺陷，就是CPU 思考速度太慢，思考时间之长可以和13年前的《GB WARS》有得一拼，前期的关卡还不觉什么，打到中后期关卡时，众多的敌人加在一起的超长思考时间确实有点让人忍无可忍。


▲用捕虫网来捕获敌方坦克。

作为战略SLG爱好者，笔者对《Q坦克大作战》的续作还是相当期待的，希望 TAKARA 保持着认真的制作态度同时用大容量制作出非常顺畅的《Q坦克大作战2》——"Q" 只是TAKARA一个系列，包含赛车、坦克……下一作呢？也许TAKARA会启动旗下的人气动画做一个《Q变形金刚大战》吧？谁也不要叫醒我……

5.《火焰之纹章 烈火之剑》

厂商	机种	发售日
任天堂	GBA	2003 年 4 月 25 日



把"《火焰之纹章》系列"的最新作放在这里很容易挨鸡蛋砸，作为任天堂亲手打造的人气系列，《火焰之纹章》已经拥有着无数的FANS，《烈火之剑》在此属于是特邀佳宾级的。

实际上任天堂在 GBA 上的两款人气战略


▲过关后与《超级大战争2》一样有漂亮的图片。

SLG《火焰之纹章》和《超级大战争》出自同一制作小组，所以背景和战斗画面有不少相似之处，连过关后收集到的插画的风格都完全相同。《火焰之纹章》非常吸引人的剧情对白刻画出了众多个性十足的角色：如好色有趣的塞因，勇敢正义的拉斯，豪气大度的罗伊德、莱纳斯兄弟等等，还有诸多的支援对话和分支剧情，本人在海克托尔篇居然达成了海克托尔与天马骑士芙罗莉娜结婚的结局，彼时彼刻笔者忽然发现《封印之剑》登场的海克托尔的女儿娜娜丽确实很像芙罗莉娜……剧情我就不多讲，单从战略上来说，就是个标准的"古代欧洲版大战争"（众人：被你玩糟蹋了）。


▲细致漂亮的战斗画面，琳蒂斯痛斩山贼。

相对于64M的《超级大战争2》而言，128M的本作不少地图画面看起来更加广阔浩大，但地图上的战斗单位看起来却略显简单，除了三个主

角及少数角色，更多的人物在地图只是对应着其职业的“量产”造型。就像魔导士艾鲁克头上并没戴什么，在地图上却要莫名地给扣上一顶高帽，而且战斗画面中的人物看起来也不太细致，不少角色连脸都看不清只见刷白一片。



▲色男塞因的热情问候吓到了胆小内向的芙罗莉娜。剧情中不乏这样搞笑的情节发生。

不过游戏的侧重面是不同的，除了刚才所说的丰富的对白和曲折的剧情，战斗时亦不乏可圈可点之处，例如14关《蠢蠢欲动的家伙们》的开场，满战场的敌方骑士顺序从城中奔驰而出，接着共同前进布阵，配着逼真的马蹄声，给人带来了视觉听觉上的双重冲击，游戏中时骑士的马蹄声、龙骑士天马骑士的呼呼风声，还有重甲将沉重的脚步声，都模拟的相当逼真，在气势上也给对方造成了威压。相比之下，系列很受欢迎的剑客、魔导士因为体型小，而缺乏逼近时的压迫感使之在地图上就逊色多了。



▲游戏忠实再现了中世纪的欧洲风貌。

关于火纹就说这些，同时感谢各位送上的鸡蛋……

四、方寸战争精彩盘点——经典战争回顾

1. 狭路相逢/《GB大战争TURBO》第7关:



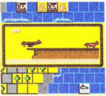
▲狭路相逢

两支部队遭遇在狭小的地形上各据一小小的10格地盘，分别置于最左和最右端的两个首都间距也仅十格，中间有5格为仅能通过一列部队的单行桥，小小地图看起来虽不起眼，但是打起仗来却非常艰苦，双方城市资源相等，资金积攒速度也等同，从一开始步兵装甲车在桥上针锋相对到后来发展成了桥上主战坦克互不相让的拉锯战、桥两侧数门远程重炮同时辅助攻击的疯狂战况——小小的桥经历了这种大战，即使没被炸塌，桥上恐怕也早已堆满了步兵的尸体和无数的坦克战车的残骸了。

2. 群岛争夺战/《GB 大战争 2》19 关：

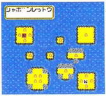


这是一个海战地图，海陆空所有兵器全部登场，辽阔的地图让战舰飞机有了极大的应用空间，大面积的双方首都所在岛屿同样需要强大的陆地部队登陆才能攻取，因此本关的抢滩登陆战是重点所在，从开始炸掉几艘孤军前来的战舰后，就要与对手在中央群岛地带发生争夺海岛的大规模的海空大战，双方无数的飞机战舰都前仆后继地冲到前线既而又沉入海底……笔者经过一整天的奋战，终于占领了除敌首都所在岛外的全部的孤岛，接下来便生产10余架运输直升机和10艘登陆舰，把所有其他海岛上的士兵全部搭上直升飞机的同时大量制造主战坦克，一批批开上登陆舰云集到敌人首都所在岛周围，等待所有登陆部队集齐发起全面进攻。其间我方集结在岛屿周围的10余架轰炸机对于敌人疯狂制造的防空高炮实在无可奈何，海上数艘舰炮的轰炸对于岛上密密麻麻不断生产出的防空高炮和杂兵也是杯水车薪，战斗机在岛屿外围护卫运输直升机防止岛内飞出战斗直升机的突袭，轰炸机只能不停的地在航空母舰和附近岛屿的空港上进行补给保证作战状态的良好。

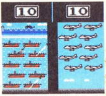




▲我方根据地所在的岛屿。

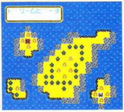


▲这就是海岛争夺战的地图，9座岛屿将让双方展开血战。



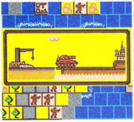
登陆部队终于到齐，外围的轰炸机全部扑到海岛外沿，先下手为强把外围三层的高炮炸掉，同时海面部队支援着空军远距离袭击着岛岸更深处的高炮，之后10余辆坦克同时登陆，紧接着直升机也降下了蓄势待发的步兵跟在坦克后面——面对突如其来的地面霸王，敌人那些防空的高炮顿时成了砧板上待割的鱼肉。

3. 大海的挽歌 / 《GB 大战争 2》守方一周目 BOSS 战：



▲异常惨烈的反登陆战战将这里拉开。

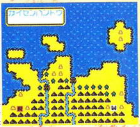
此关地形是敌我各据左上与右下两座小岛，中央有一个四面环海的大岛，敌方在海面有众多的战舰和登陆舰并且在首都附近港口还在不停制造，大岛上布满了BOSS 战的超级兵器重型坦克，战斗一开始便纷纷开上登陆舰，尾随大批的战舰对我方所在小岛进行重重包围狂轰烂炸，我方的步兵只能用已残累的血肉之躯去海滩上死守，坚决不让恐怖的重型坦克登陆——不知经过多久的挨炸，我方几台有幸躲过战舰的远程重炮终于形成一定规模在城市中与海上的战舰互炸。无论攻击力还是强度都占优势的远程重炮自然比战舰强得多，但从后方港口制造出新的战舰部队还会不断前来支援，没被完全炸沉的战舰也会回到附近港口恢复数天后重新回来轰炸。就在这在这激烈的反登陆战中，敌军无数的战舰登陆舰被炸沉海底，我也在战火硝烟中诞生了具有变革性意义的第一艘战舰——笔者大约这么打了一整天（在游戏里最少 50 天），终于给我方攒了五艘战舰、两艘登陆舰和两艘潜艇，一支真正具有登陆战实力的舰队终于结成，我方也由被动逐渐变为主动。



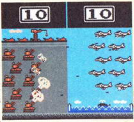
这一关绝对堪称惊心动魄，稍有疏漏让敌人的重型坦克登了陆后果就不堪设想，好在我布置的血肉防线相当严密。我方岛屿周围的海底，在我正式组成登陆战队时，大概也已堆满了沉舰的残骸，沉没在海底无数的尸骨，仰望着海面仍在继续的战争，迎接着更多的同伴沉下来与之相会……

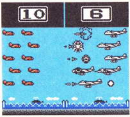
4. 核弹，在山谷中爆发！ / 《大战争 2》最终决战关卡：

最终决战，我方首都所处之处是没有任何遮拦的平原，初期无数步兵以血肉之躯前赴后继地抵挡敌人强力部队的一轮又一轮潮水般的攻击最终组成自己的强力部队，期间的残酷用语言实在难以表述清楚；我方的重型坦克部队与轰炸机战斗机部队配合作战、最终占领敌军所在首都的山谷外全部城市的激烈我也只能一笔代过，只说说最后的首都攻略战。

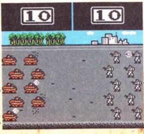


敌方的首都盘踞在地图最右方，前沿有崇山峻岭和大河的天然屏障为盾，陆军部队的出入只能靠上部中部两架孤桥，敌人在此有远程重炮重型坦克等强力部队死守是不容置疑的，尤其是南部群山间的隘口，完全是一夫当关万夫莫开，只能与敌人展开毫无意义的拉锯战，好在北方虽有大河拦路却没有高山阻挡，孤桥最终被我攻下，但是向下进攻首都的地面部队要经过曲曲折折的山路，敌人的重炮却一直对徘徊在山路间的我方部队进行肆无忌惮地疯狂轰炸，而且两个隘口还有众多的防空高炮和防空导弹车盘踞，没有地面部队配合的轰炸机贸然闯入也是有去无回，至此战局完全僵持——僵持的结果是作为守方的敌人生产出更多的强力兵器，使我的首都攻略战更加困难甚至遭受强力反扑。



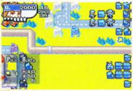


我终于想到了用核武器，本回合不再进攻，同时造出价格不菲的核武器——生产完核武器也确实没钱再生产什么了。核武器速度极快，两天从后方工厂飞至前线，其间所有战斗部队仍然继续做消极防守保持实力，核武器到达后，全部轰炸机飞过高山大河，有次序地在密密麻麻





的敌人部队中炸出一条血路直通到敌军首都，接着核武器呼啸着飞进敌人部队中间，在敌军首都前辉煌引爆——刹那间天地变色，恐怖的白光闪过之后，我方开路的7支轰炸机部队与数不清的敌部队在瞬间全部覆没，更不知道有多少生命在白光中瞬间蒸发……敌军在核弹攻击范围外的剩余部队也再没成气候，被尾随来的轰炸机重型坦克在隘口周围固定重炮的辅助下，一回合将守卫隘口的残余部队完全消灭，重型坦克主战坦克成功地通过了天然屏障，数门固定重炮也立在敌军的工厂前把炮口紧对着残喘苟且的工厂和首都，胜利举手可拾。


▲我方的部队配置（部分）

5. 雪地大追歼 / 《超级大战争2》14关：

这一关是《超级大战争2》首次出现多方会战，奥拉夫与友军安迪共同对抗难看的敌人弗莱克。奥拉夫指挥庞大的地面部队，安迪指挥一支由轰炸机、战斗机和战斗直升机组成的空军部队，而敌方指挥官弗莱克已经布下了数量庞大的强悍的空陆重机械部队——本关战场极其辽阔，战斗也激烈异常，有限的14天内占领敌方重兵把持的火箭发射架周围的八个重镇更是使战斗紧张异常。奥拉夫在第5天首次发动了SUPER特技，瞬间暴风骤雪飞扬，将敌人所有的部队全部打伤2HP，伴随着激昂雄壮的进行曲，奥拉夫那支善于在雪地作战的重型机械部队在漫天遍野的暴风雪中毫无阻拦的疾驰至敌军阵前，对被冻在冰天雪地中的敌人部队进行虎入羊群般的屠杀……当下一个晴天来临时，敌方已经折损过半，面对压至近前士气正盛的北欧战队，弗莱克只能只能绝望地等待失败的垂临。


▲敌方的部队配置（部分）


▲奥拉夫SUPER特技发动，冰天雪地中痛歼敌军

6. 末日的奇袭 / 《超级大战争2》HARD模式最终决战关：

这是与黑洞总司令Strum的最终决战，本人派出了一周目同样的指挥官——中间战场派出的是安迪，作为直面BOSS主力部队和卫星炮的一方，安迪用人海战术还是顶得住的，而且发动特技还会回复所有部队的HP；左战场派出的是远程攻击的炮手Grif，超长的远程武器攻击范围配合人海战术不仅能够与敌方形成有效对峙，还会对中间陷入苦战的安迪有所支援；右边战场派出的就是Eagle，在一周目的决战中指挥轰炸机把敌人的要害卫星炮一击秒杀的王牌空军指挥官。



虽然对于难度大大提升的HARD模式最终战有所心理准备，但中部战场的苦战还是超出了我的预料，安迪中规中矩的部队面对敌人各方面都超强的精英级部队实在是不堪一击，而且中部还是Strum恐怖SUPER特技陨石的重点攻击部位；左边Grif的远程武器虽然厉害，但是在敌军强大的地面部队和空军部队的猛烈攻击下，也是勉强的苟且暂喘，不用指望去支援中部战场了；惟一的希望来自于右边战场的Eagle，比较来说，右方重重山地有效地阻挡了敌人潮水般的进攻，但还是被压得难以施展，在



30 天的期限已经过了21天时，Eagle终于有了一支以4架轰炸机3架战斗机和数支坦克自行炮部队等组成的以空军为主力的突击队，用5天时间强夺了右战场位于中部的工厂和机场后，成功炸开了挡路的管道，并互相配合着消灭了一路上前来拦截的的坦克部队和防空部队，一番苦战后，Eagle最后剩下的一架轰炸机独自飞到敌人的要害部位——卫星炮前，此时卫星炮周围的工厂也制造出了多支防空导弹部队，时间只剩下2天，时间紧急，如果这一回合炸不坏那个卫星炮，所有的轰炸机都将陷于苦战，而且2天后所有努力将归于虚无……但Eagle的轰炸部队是相当过硬的，所有的固定炮台在他的轰炸机下都会被一击必杀，这看似强大的卫星炮也最终没能逃过被秒杀的厄运。



五、结束语——FANS的期望



这次对系列的回顾，让笔者再次重温了众多曾经带来感动的系列旧作，还对很多当时错过的经典进行重拾。再次游戏，每一作仍然无一例外地让我不知不觉为之着迷，如今的系列作品几乎进化得尽善尽美，作为FANS，我对下一作《超级大战争》充满期待，并奢望的构思起下一作会给我带来如何的惊喜与感动：

1.期待地图更加广阔而且数量更多。

2.辽阔的地图上的战役希望是针锋相对的一对一战，《超级大战争2》HARD模式的最后几关虽然地图广阔，但三个实力低于对手太多的角色让人觉得实在不爽，总觉得是好好的战场被分成了三块，三打一赢了不光彩，输了更没面子。

3.兵种继续完善，尤其是海战，本人非常喜欢打海战，《GB大战争2》的群岛争夺战给笔者的深刻印象至今难忘。然而包括《超级大战争2》在内尚没有一款真正体现出海战的惊心动魄来，



希望下一作《超级大战争3》能够让航空母舰重新复出，最好是大型的，能在地图上占据两三格可以搭载多支飞行部队的大型航空母舰，而相应的，护卫母舰的战舰潜艇等和舰上的飞机互相呼应组成强大的舰队，也会使战争更加激烈。



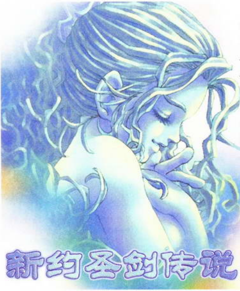
4.终极地图武器"核弹"能再次复出，价格昂贵的它能够瞬间改变战局，在BOSS战中打到僵持时，让玩家对资金的运用方式也有更大的选择空间。



5.新作用上128M甚至更大的容量，把开战前数十辆战车飞机同时轰鸣呼啸着驰骋在广阔的战场上布置阵型的宏大场面给震撼地表现出来。

游戏因为战争而精彩，然而游戏却必须要有和平安谧的心情才能去用心体会的，当笔者为方寸掌机屏幕间演绎的无数的惊心动魄的大战争而激动沉迷时，心里只有默默祈祷，让战争只存游戏，愿和平永驻现实！

文：LIKY



新约圣剑传说

很久很久以前，传说有一位深爱着这片大地的女神，她为了守卫大地不惜将自己的身体化成了玛娜之树，给予这个世界恩泽。长时间过去了，人们的心中渐渐将玛娜之树遗忘……有一个男人，他无意中踏进了玛娜之树沉睡的圣域。那个男人借助玛娜的力量，建筑起了繁荣的文明，但是，那也正是暗黑时代的开始，整个世界的人都朝拜在他面前，因为他拥有了君临天下的力量，他的名字就叫汪德尔（ヴァンドール）……就在谁都被这令人绝望的黑暗攫走心灵的时候，一位没有忘记希望的年轻人站了出来，勇敢地面对暗黑皇帝汪德尔。激烈的战斗没有使他放弃，因为他的胸中有着一团希望之光，而他的手上也始终握着一把闪耀着光辉的圣剑。黑暗在那把圣剑放射出的圣光面前无能为力。终于，玛娜之力不再受人滥用，回到了它该去的地方……而之后……和平时代再次来临，慢慢地，人们的心中再次忘记了玛娜……

新约圣剑传说		SQUARE ENIX/BROWNIE BROWN		A·RPG
GBA	新约圣剑传说	2003年8月29日		日版
	1～2人	自带记忆功能	128M	5800日元
	GBA专用通信线			推荐玩家年龄：全年龄

“这个世界本不存在，后来有了女神，左手放射出照亮黑暗的希望之光，右手握着斩断邪恶的圣剑，接着，女神为了帮助出现的生命，召唤出精灵，后来，女神为了世界的和平，将圣剑抛弃，于是，圣剑开始生锈，最后，女神为了守卫世界，将她那尊贵的身躯化为世界树，那个地方，就是今天的圣域，被不可思议的力量所守卫着……”

古兰斯国王的故事让小小的HERO听得入迷，他自告奋勇地要为国王唱杰玛三骑士打败汪德尔帝国的歌，于是急忙回家去拿竖琴。可是就是家门口，他看到了影子骑士已经带兵将自己的家包围起来，从他们口中的谈话来看，自己家中藏匿了邪教徒。HERO顾不了太多，从后门溜进家里报信，他父亲艾尔曼大臣正和一位剑士交谈着，然而就在此时，影子骑士闯了进来。剑士一见到影子骑士就愤怒得不能自已，痛斥他焚烧玛娜一族的村子。艾尔曼大臣还不太相信这会是真的，然而影子骑士却平静地说道：“玛娜一族本来就是邪教，他们独占玛娜之力，扰乱国家，我当然要将他们消灭。”艾尔曼大臣还想试图劝说，然而影子骑士突然亮出的剑证明这些是徒劳的，于是惨剧上演了……

“你是小男子汉吧，你要保护这个女孩！赶快带她逃走！”这是妈妈最后对HERO说的话。父母都被士兵抓了起来，只有他拉着那位女孩从后门逃了出来。

前面的路好像怎么跑也跑不到头，然而母亲的话一直在他心中，让他感觉到自己的责任，他带着那个陌生的女孩一路奔跑着，直到他突然扭伤了脚摔倒在地。

“不用管我，你一个人跑吧！”他像男子汉一样对女孩说。女孩看了看他，犹豫片刻，但还是离他而去，而后面的士兵一步步逼近了他……



呼吸突然变得沉重，想叫，叫不出声，想挣脱，却完全动不了。

“啊！拜托，不要让我再做这个梦了！”

HERO猛地从床上坐了起来，汗水已浸湿了衣服，又是那个梦，那个



可怕的梦，总是挥之不去。头脑渐渐清醒了些，这是哪里？哦，对了，这里是地牢，我的职业是剑斗士，每天都会在斗技场与各种凶猛的怪兽战斗，过着命悬一线的生活。

一旁的死党威利（ウィリー）又与他说起越狱的计划，不过旁边一个家伙立刻插嘴讥讽：“又准备尝试你们失败的越狱计划？还是省省吧，老老实实让外面的观众为你们的表现欢呼沸腾才是正事……”HERO懒得理他，又去摆弄起牢房里那个坏掉的玛娜女神像，“它能存储进度！真是神奇的东西。”HERO自言自语道。

漂亮的女孩阿曼达（アマンダ）突然冲着HERO叫了一声：“嗨！你们要真能逃出去，记得去梅洛斯村问我弟弟好吧，虽然这可能要等几十年。”HERO冲她扮了个鬼脸。

这时牢房的大门打开了，又是战斗的时候了。“走吧，老兄，我们开工了。”威利对HERO叫道。

站在斗技场中央，被震耳欲聋的欢呼声所淹没，HERO不禁感到一丝眩晕，不过他立刻清醒过来，这不是他所向往的生活，他渴望自由，而且，他还有父母的大仇没有报，一想到这个，HERO的心中就犹如有一团火在燃烧。

“我亲爱的子民，你们日夜战斗，辛苦了，”主席台上出现了影子骑士的身影，“在城外不断有邪教徒在徘徊，你们不要害怕。”

下面立刻群情激奋。

“是玛娜一族？”

“把他们抓起来。”

“他们想独占玛娜之力，与汪德尔皇帝一样。”

影子骑士继续道：“当初的汪德尔皇帝就是因为玛娜之力而自取灭亡，我们不要重蹈覆辙，我们要靠自己的力量，靠自己的意志，我们决不需要玛娜的力量。”

“说得好！”

“影子骑士万岁！”

“古兰斯公国万岁！”

怪兽进场了，这个老虎虽然身躯庞大，但行动缓慢，HERO和威利两人轻松地便将它解决。而之后，HERO发现威利说得没错，斗技场后面果然有一条通外城外的密道，正在两人庆幸终于逃了出来时，影子骑士的人马追了过来，将他俩堵在了桥头。看着仇人就在眼前，HREO实在控制不了自己的愤怒，明知不敌也挥舞着剑冲向影子骑士，而影子骑士略一抬手便将他打落桥头……

HERO幸运地被兔子商人尼基塔从湖中钓了起来，真是命不该绝。突然他听到不远处传来一声女孩子的尖叫，立刻赶到那里，刷刷两剑，HERO从一个怪物手中救下了一名女子。随后，当女孩说起她的名字时，他不禁呆了一下，因为她叫HEROINE，与当初他保护的那个女孩的名字一样。

两人一起来托布尔（トップル）村，HEROINE匆忙告辞了。托布尔村的人都虔诚地信仰着玛娜女神，即使在影子骑士大肆迫害“邪教徒”的今天他们也毫不畏惧。在村口的一户人家里HERO见识了他们的勇敢，一位小男孩误以为HERO是古兰斯公国的士兵，毫无顾忌地说自己玛娜女神的信仰者，甚至还大声说道：“你有本事就杀了我。”当HERO表明自己身份后，他们也开始以诚相待了，旁边一位老者指点他：“要打倒影子骑士，必须得到圣剑，去向大贤者西巴（シーバ）打听，他住在温德尔村（ウエンデル），从这里翻过两座山。拿上这个，魔法之绳，遇到危险的时候你能用上。”

魔法之绳真是个奇妙的东西，使用后能够立刻回到上一个记录点。

在民家听一个小孩说北方的瀑布旁住着一位剑士，HERO决定先去拜访一下他。来到瀑布的小屋，却发现这里空无一人，但看见桌上有一张字条，上面写着他去了温德尔村，署名是博加德（ボガード）。



正在这时HEROINE也赶来了，她误会HERO是古兰斯公国的士兵，来此对博加德不利，于是不由分说地攻击HERO，好在光精灵的出现消除了误会——“光精灵是不会在心有邪恶的人面前现身的。”

由于HEROINE要去找博加德，也要去温德尔，于是正好两人一起同行。不过宾凯特（ピンケット）的馆主封印了去那里的洞窟，所以还得先去找他说说情。（出小屋时获得跳跃的能力，按L键，可以跳上小台阶。）

在进入バットム的洞窟前遇到尼基塔，他告

知洞中有障碍，需特定武器才能损坏。进入山洞，打倒3个弓箭手后得到弓箭（ボウ），这样便能用它打开右边那个金属球的障碍，得以通过。

金属球

金属球有三种属性，需要不同属性的武器才能破坏。


叩


突


斩

出洞后往东北方行走不久就来到宾凯特之馆，不过这里只有到深夜大门才会打开。进入后一个神秘男子突然来到，他警告HERO说这个馆主是吸血鬼，专门吸年轻女子的血，要HERO赶快离去。不过HERO也顾不得太多，还是和HEROINE一起进入其中。此时天空突然电闪雷鸣，让这个本来就阴森的楼馆显得更加诡异。一位管家出来接待了HERO和HEROINE，他说馆主在睡觉，要两人先到二楼休息休息，而此时，一个叫伊莎贝拉的女子回来，看起来，她好像也是这里的客人。

因为觉得这里太过古怪，两人都睡不着，于是出门到处逛逛。来到隔壁的房间，原来是伊莎贝拉，交谈中得知她跟馆主很熟，长期住在这



里，当她听说HERO来此是想找馆主破坏封印时，她热心地告诉他，可以去沼泽的洞窟抓到水精灵，那样就能破除封印。得知这一情报，两人安下心来，于是回房休息。

深夜，HERO又被那个梦惊醒，突然发现已不见HEROINE的踪影，出门时听见那个管家嘴里嘟噜着："那个女孩真不错，主人一定会喜欢的。"HERO跟随他进入一楼左边的房间，里面好多怪物，这个楼馆果然有古怪。

在地下一层一个房间的壁炉里，用弓箭打碎一个金属球后HERO发现了火精灵，这样领悟火魔法，按住R键不放开始吟唱，一定时间后松开便可放出，注意根据按键时间不同魔法效果也不同，耗MP也不同（长时间按是攻击魔法，短时间按是辅助魔法）。另外，火精灵也教会了回复MP的能力——坐，按住L键再按A键能够慢慢回复MP。

有了火魔法就能对付馆中的僵尸了，在地下一层打死一个僵尸后，他身后的门打开，于是继续前进。（对付僵尸可以把他引到烛台对面，这样他会被烛台挡住，自己就站在烛台另一边放心地用魔法吧）

在一个放满棺材的房间，那位管家跑来露出怪物的原形，HERO利用火魔法提高攻击力后轻松干掉他。进入里面的房间后，终于见到了馆主——李伯爵，他似乎正想对HEROINE不利，而伊莎贝拉被吊了起来。

看来来得还不算太晚，HERO救下HEROINE，并合力打败了这位吸血伯爵。正当HERO质问李伯爵为何如此时，古兰斯国王的身影（魂魄）从天而降，并道明缘由。

原来李伯爵是魔族的人，他与古兰斯国王也是世交，正是古兰斯国王拜托他保护玛娜一族的人，他才会出此下策——将玛娜一族的女性都封印在棺材内，以此避免被影子骑士追杀。看到HERO有能力保护HEROINE，他也放心地将HEROINE交给他。

因为影子骑士的士兵即将赶来，李伯爵催促两人赶快离开，于是熟悉的一幕再次出现，黑夜中，两人在看不清前路的树林中匆忙逃跑，而这一次，HERO没有摔倒，而两人也终于相认。

向南，尼基塔兴匆匆跑来说有好东西卖，花50元买下，原来是仙人掌的种子，在花钵种下它会出现仙人掌的房子。里面的设施有3样，分别是冶炼屋、果树园和仙人掌君的日记本。

一直向东北方前进，穿过"ぱっくんの巣"地区，不久可来到沼泽的洞窟，在门口用火魔法打开魔封石，进入其中。

在洞窟中一个地方HERO不小心跌下一个断层，这里的敌人都使用铁链作武器，将他们全部消灭后也获得了这件武器フレイル，这样便可利用它缠住木桩越过沼泽，迷宫中有很多需要用铁链才能通过的地方。

在洞窟的深处发现"月之镜"，刚将它拿到手中山洞发生震动。湖中出现一只双头龙，其中一个头会吐毒烟，另一个会吐冰块。最好用弓箭来对付它。打败它后获得水精灵。但是它被毒沼侵害太久，必须找清泉给它清洗。

从山洞出来后来到东边的ぱっくんの巣，水精灵终于在这里清凉的泉水下恢复了元气。

一路南行，过桥，在通往温德尔的山洞里，用水魔法破除挡路的魔封石，出洞时发现来到温德

尔海岸（这里的螃蟹让人想起《玛娜传奇》里面的滨浜的海岸）。

终于来到温德尔村，这里看起来一片平和，还没有受到影子骑士的侵害。

从北面的广场传来优美的歌声，一位叫雷斯塔（レスター）的吟游诗人手拿竖琴述说着杰玛三骑士的故事，周围的人都被这歌声陶醉了，HERO听出这正是古兰斯国王的歌。一位银发青年也被这歌吸引。听说雷斯塔下一站要去古兰斯公国，银发青年劝他小心，因为唱这种歌搞不好就会送命的。

在旅馆遇到银发青年，交谈中得知他叫德比亚斯（デビアス），他是一个很喜欢鹦鹉的人，房间里有好几只鹦鹉。说起刚才的诗人，他似乎很了解古兰斯公国的情况。"如果在那里唱那种歌，肯定会受到影子骑士的追杀。"

进入村子北边的大圣堂，杰玛三骑士中的两人——大贤者西巴和剑士博加德都在这里了，HERO向西巴打听圣剑的情报，西巴和博加德却都以为他只是为了成为古兰斯之歌里所唱的那样，为了英雄这个名头才想得到圣剑，于是笑他幼稚。被误解的HERO愤怒地冲出门外，HEROINE试图拦下他，也被打倒在地。

然而，HERO一出门就看到一个巨大的黑影从头顶掠过——飞空艇，紧接着影子骑士带领着士兵攻来，他的手下中有一个与众不同的男子，在宾凯特之馆中曾见过他，此时才知道他叫尤利亚斯（ジュリアス）。

再次遇见仇人，HERO怒不可遏的再次出手，但影子骑士仍然是不经意的一挥手，HERO便像断线风筝一样飞了出去，胸前所挂的"月之镜"也瞬间碎掉。不过也正因为有此一挡，HERO才没有大碍。

为了避免连累村子和村民，HEROINE决定跟随他们而去，而HERO因为不愿服从影子骑士而被打晕过去。醒来时，得知HEROINE已经被带上了飞空艇，博加德要HERO到圣堂来找他。

出门与德比亚斯交谈，他请HERO去将他房间的那些鹦鹉放掉。而在隔壁房间与那个德瓦夫族人对话，可以看到他的哥哥ドッヘル来劝他回去工作，随后得到银刀（银のナイフ），交给楼下的小孩アマリ－可以得到果实"ネコアンズ"，而那位叫ドッファ的家伙后来也会回到冶炼屋。

来到大圣堂里，西巴告知飞空艇停在"西之湖"，到那里要穿过盖亚的洞窟（ガイアの洞窟），3人决定分头行动，博加德去古兰斯城，西巴去调查那个尤利亚斯，而HERO则去飞空艇救人。临走前HERO得到光之精灵。

从西边出村，一路西行来到德瓦夫族的矿山，从首领カシラ那里得知要进入盖亚的洞窟先要拿到米斯里鲁（ミスリル）矿石，这个矿石在"禁断的废坑"，他们有一个名叫瓦茨（ワッツ）的同伴去了那里没有回来。

路上如果运气好可以遇到兔子商人，可以买到极好的装饰品——金钱加倍的"ザル鱼のひとみ"和经验值加倍的"ベルのすず"，不过两者的价钱都是10000。

来到东北面的"禁断的废坑"，发现这里已经坍塌，入口已经进不去了，不过，在这里遇到了瓦茨，他正指挥3只"穴熊"挖开入口，随后他也加为同伴，

进入矿山后，需要坐上矿车前进，途中用武器打机关来搬动轨道，另外要特别注意，矿山内的通道不太明显，不要以为走不通。比如从第一个矿车下来后注意，往回走一个画面，然后在右边有通道可以继续前进。如图。后面还有很多类似的通道，需要注意。不久打倒几个拿镰刀的敌人后便会得到新的武器镰刀（くさりがま），



矿山内的BOSS是一条蜈蚣，打败它后得到矿石，回到德瓦夫洞窟，瓦茨为了造出究极之剑，躲到仙人掌小屋里面研究，以后可以找他强化武器。

从德瓦夫洞窟一路北行，不久看到巨大的盖亚头像，给他米斯里鲁后，他就会张开嘴巴，于是进入盖亚的洞窟，入口处有一个火之魔封石，用火魔法可打开，里面有两个宝箱。在洞窟里可以得到土精灵，利用土魔法破坏掉出口处的土之魔封石后，出洞来到湖边，西巴早已等候多时。

湖边景色迷人，不过敌人实力大增，再不是怪物了，而都是帝国兵。这里的宝箱能够转出宝箱怪这种敌人，打败他后能够得到很不错的道具，不过只有叩属性武器以及魔法对它才有效。在上飞空艇之



▲这里有一个隐藏道具"水之辉石"

前，打败两只狼人后会得到新武器拳套（ナックル）。

两人刚登上飞空艇，飞空艇就起飞了。艇内部很大，但是通往下层的楼梯都被封锁，不过在进入某个房间时，HERO 看到一扇窗户，于是打破窗户从飞空艇外前进。

看到房间内尤利亚斯向 HEROINE 索要通往圣域的钥匙，正要痛下毒手之际，西巴拼尽全力的一击，吸引了他的注意，但同时西巴也遭到了尤利亚斯的反击，受伤不轻。危急时刻，HERO 打破窗户正要进去救 HEROINE，却被她阻止，HEROINE将项链扔给HERO，要他快逃走，恼羞成怒的尤利亚斯一个魔法球将HERO被打下飞空艇……



梅洛斯（メノス）村

HERO被女孩阿曼达所救，又一次大难不死。看到阿曼达能从古兰斯公国逃出来HERO也非常高兴，但是问起威利的下落时，阿曼达却也不知，HERO 又担心起来。

HERO 伤势太重，又在做噩梦，这时德比亚斯来到，要阿曼达跟他一起去拿药。果然，喝下那种药后HERO 的病情开始好转，但是，阿曼达似乎隐藏了什么不愿意说，看到HERO 病情好转后，她默默地离去了。第二天一早，HEROINE 和博加德找到这里，看到HERO 平安无事都放下心来，但是 HEROINE 突然发现 HERO 身上的项链不见了，此事一定跟阿曼达有关。

在村中打听到阿曼达去了加德（ジャド）村，据说她弟弟那里，HERO 决定立刻前往。

加德村在梅洛斯村南边，穿过仙人掌沙漠很快就来到这里。村子西南边有一幢巨大的建筑，这就是德比亚斯的馆。在馆中终于见到了阿曼达，HERO 问起项链的事情，阿曼达坦然承认项链是她拿的，但是HERO从她的话中听出了苦衷，原来德比亚斯当日肯给药，就是以项链作为交换条件，阿曼达为了不让HERO 就此死去，答应下来。看来德比亚斯有些古怪，难道他也是影子骑士一伙？

此时HERO突然注意到房间内那名神情奇特的女子，看上去她有些神志不清，但满脸都是悲伤，阿曼达告诉HERO 她是这间房子的主人美杜沙，正在此时，美杜沙发出一道光将旁边那只宠物变成鹦鹉，闻讯而来的下人也被她打倒在地，接着美杜沙冲出门，去了时之祭坛。阿曼达此时告诉HERO，笼中的那只鹦鹉就是她的弟弟雷斯塔，就是因为中了美杜沙的魔法才变成现在这副样子。HERO从下人身上找到钥匙，打开鸟笼，放出了雷斯塔。

来到村子南边的沙漠，沙漠中的蝎子要用拳套打，不久会看到两棵树，绕 8 字形，流沙会停住，出现洞口。

（其实这个谜题在村中一个老者那里可以得到提示：沙子流下来变成瀑布，无限的沙只有用无限步子来制，从东边下来就从西边上，从西边下来就从东边上。这个动作就会唤起魔力，无限的焦点之处有两棵树，树的焦点那里用无限的步子。）



穿过第一个洞窟后，掉下漩涡，进入沙的洞窟，迷宫中注意地上的圆形机关，很多时候要将它们打下才会出现新的空口，不久会得到新武器斧头（アックス），继续前进在一个洞窟里还能收到风精灵ジン，利用风魔法破坏风之魔封石，进洞。

某个洞口开始并不会出现，需要进入下方的山洞踩下机关才行。进入其中便是时之祭坛，里面是美杜沙。

“不要夺走我的记忆，不要夺走我的时间！不要夺走我的小孩，不要夺走我的古兰斯……”美杜沙陷入更加疯狂的状态，必不得已，HERO 只有出手。



打败她后，HEROINE 和博加德也赶来，美杜沙终于恢复理智，拜托博加德照顾她的孩子，并告诉大家利用她的血可使鸟复原人形。就在这时，德比亚斯和影子骑士来到，两人看到美杜沙尸体，两人显得无比悲伤，原来美杜沙正是德比亚斯和影子骑士两人的母亲，德比亚斯也是影子骑士的亲哥哥。

影子骑士：“グラナダ，不，德比亚斯，玛娜一族的人不止一次地向我们母亲下手，不可饶恕。”

“退下，ストラウド！做大事者不能流露感情，这事交给我吧，我让他们看看什么是地狱。”

影子骑士沉默片刻：“好吧，母亲的事情全都交给你了。”随即他带着母亲的尸体一同消失。

德比亚斯转向众人，恨恨地说道：“你们这些肮脏的人类，没有理由地杀了我的母亲，在杀掉你们之前，我要让也你们体会一下和我一样的悲痛。我在我的馆里等待你们的到来。”

德比亚斯刚刚离开，阿曼达突然叫了一声，HERO看到她的面色开始变红，神志也开始不清晰起来，原来是刚才与美杜沙的战斗中，阿曼达被她咬了一口，阿曼达心中也明白，她即将失去理智，就像美杜沙那样，于是她请求HERO快将她杀死，万般无奈之下，HERO只有挥剑……阿曼达临死前，用自己的血使雷斯塔复原。

回到德比亚斯的馆，在美杜沙房间右边有一扇门进入，里面有一种蓝色的小敌人用“突”属性的武器攻击才有效，途中有几个风之魔封石。另外馆中有三个铃铛，全部打成长音，紫色的门就会打开。在最深处，HERO见到了德比亚斯，任何解释都是徒劳的，只有战斗才是解决问题的惟一方式，最终德比亚斯倒在了HERO的剑下，他的魂魄被噬魂者吞入嘴中。



HERO还在为自己没能救下阿曼达而自责，雷斯塔为了安慰他，唱起了熟悉的歌，全城的人都被着美妙的歌所陶醉……

离开德比亚斯馆时HERO从女管家那里得到了月之精灵ルナ。之后大家也决定去古兰斯公国，HEROINE和博加德先行一步，HERO和雷斯塔同行。建议此时在村子中多买点解毒剂，后面会用上。

从加德村南边出来，在满是风沙的加德沙漠中前进，穿过东北方的毒雾之谷，进入“泷的洞窟”。

洞中布满了奇形怪状的植物，还有攻击人的食人花，由于有很多草地，所以除草能够找到很多道具。砍开藤蔓封闭的洞口，继续前进。

尤利亚斯的影子突然出现在面前，此时HERO终于看清了他的目的，他是想重建汪德尔帝国。HERO上前攻击，却根本摸不到他，因为只是影子。随后便是食人花BOSS，先打下面的根，打破后，换弓箭向上射花心，当然跳到平台上去射也行，不过平台上太狭窄，不利于躲避攻击，还是在下面好，注意解毒或加血。建议用火精灵提高攻击力，很快就能解决。

胜利后得到木精灵，回到左边那个砍不开的蔓藤洞口，在木精灵的帮助下砍开。



出洞后进入奇岩山，洞中的红色史莱姆用“突”系武器干掉。入口处的两个石像，攻击一下会改变一次表情，打成笑的样子洞口就会打开。第二处这样的谜题，将三个石像打成平常的表情（也就是“笑”的下一个表情），洞口就会打开。随后是一个木之魔封石，用木魔法来干掉。当打倒4个拿流星锤的乌龟后HERO又得到新武器流星锤（モーニングスター），不过这次的流星锤明显不如原作实用，速度太慢了。得到流星锤后进入上面的山洞，将里面的石像打成愤怒的表情（跟外面那个石像表情一样），这样出来后，外面那个石像旁边的洞口就会打开。

进入里面，又会遇到4个石像（有一个比较隐蔽），全部打成愤怒，左边的洞口就会打开（里面有3个宝箱）；全部打成痛苦，右边的洞口就会打开，继续前进。

进入大殿，因为门被锁上，在左下方的牢屋打倒几个敌人后得到“金色的钥匙”（金色のカギ）。在右边的牢屋竟然看到威利，还好他还活着。不过没有钥匙，暂时还救不了他。



用金色的钥匙打开大殿中央的

门，一路深入。在古兰斯国王的房间大家合流，HEROINE也救出了威利，威利问起阿曼达，戳到了HERO的痛处。大家决心阻止影子骑士，此时HEROINE加入。

在书架上看到了古兰斯公爵的日记，原来当年古兰斯与美杜沙相恋，生下了德比亚斯，然而德比亚斯从一出生就蕴含着强大的力量，没人能够抱他，古兰斯只有将他交给博加德，希望依附玛娜之力能够让他长大，而美杜沙也因为背叛了魔界与人类结合，身体一天天衰弱，古兰斯不想看到她死去，将她送到魔界——吸血鬼李伯爵那里，但美杜沙还是会失去记忆……

进入大殿正门，在天台上干掉一只鸟BOSS后（建议用弓箭），影子骑士出现。HERO责问他，就因为他的缘故让那么多人死去、受苦，而影子骑士反问HERO手上不也是沾满了鲜血吗？一下子让HERO无言。

“你们满足于古兰斯这个弹丸小国，却不知道世界上还有多少人因为战争而死去，我要统一世界，以后再没有纷争，再没有死亡……”

战斗在天台上拉开，影子骑士杀害了HERO



的父母，而HERO又杀死了影子骑士的母亲，这场恩怨要怎样才能了解呢？除了战斗还有什么方法吗？

影子骑士的攻击带有麻痹效果，需要及时用道具来恢复。不过你要把他引到柱子后面他就傻傻地过不来了，此时可以用远距离武器尽情宰割他。

经过一番激烈的战斗，HERO终于手刃了仇人，临死前，影子骑士提醒大家注意尤利亚斯，他也看出了尤利亚斯有着巨大的阴谋。影子骑士的魂魄再次引来了噬魂者，噬魂者用意念使HERO和HEROINE不能动弹，然后命令伊莎贝拉拿项链，但是伊莎贝拉对他进行了反抗……

一休（イシュ）村

HERO醒来时已是在3天后，他们被一名叫萨拉（サラ）的女子所救，而这个萨拉就是是杰玛三骑士之一。HERO再次向大贤者西巴问起圣剑的事情，这次西巴终于告诉他，圣剑在海底火山长眠。海底火山位于罗利马（ロリマー）王国，



临走前HERO向西巴打听到不少情报，了解到玛娜一族是守卫玛娜女神的，本来是精灵和神兽，后来化身为人形，男的就是剑士，比如博加德和威利（威利竟然也是玛娜一族的剑士？），女的就是HEROINE和她的母亲イリア那样。

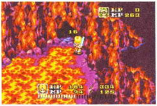
一路南行，看到这里的大炮屋终于有人了，以后就可以利用各地的大炮在进行长距离移动。

罗利马城

利用大炮来到罗利马城，穿过雪原，进入城中，这里有很多被冰封的人。找到的惟一一个活人就是罗利马国王了，HERO正准备向他询问发生了什么事情，一个叫玛丽的女子冲上了宫廷，指着罗利马国王：“就是这个男人，为了得到玛娜之力，将罗利马的子民出卖给汪德尔帝国。将自己的子民作为祭祀魔物的供品。连自己的王子也不放过……”罗利马国王羞愧难当……

当得知HERO要去海底火山，玛丽告诉说只有大炮才能到达那里，但是现在大炮屋被冰封，需要打败魔女マリリス才能解除。她在卡拉（カーラ）山脉。

HERO从萨拉那里得到罗利马城的钥匙，然后打开左边的城门出城。穿过雪原（途中要打碎冰块），进入魔女藏身的山洞，将魔女解决后天空立刻下起了血雨，被冰封的人全都恢复了正常……罗利马年轻的王子继承了王位，而玛丽，也就是王子的恋人，则悄悄地离去。一个国王诞生了，一段恋情结束了。



▲这里可以得到一个不错的材料マイア铅。

进入地下大河之前的版

面，右下角有一个风之辉石。

通过大炮来到浮游岩，在这里要当心移动的岩石，途中要经常利用锁链前进。进入地下大河后要灵活跳跃，最需要注意的是，山洞里要使3处松动的岩石放出水来，这样上游的水位下降，才能继续前进。不久又有一个这样的地方，需要使一个岩石松动，来到一个记录点，旁边有一个坏掉的机器人，上面写着是汪德尔帝国制造，正在这时，机器头上亮起了灯，HERO莫名其妙的就被卷入了一片沼泽，与一只大章鱼战斗，胜利后回来旁边出现一个洞口。进入火山内部。

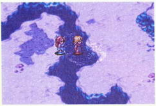
山洞中当心岩浆地带，特别当心会爆炸的球。另外一种白色的云团，只有用魔法才能伤害他，建议还是躲开他吧。同伴AI太低，死了就别管她了。

建议先从左边上去，收集宝箱，途中一个月之魔封石，用ルナ。然后回来再从左边路上继续前进(其实也可以跳过来)。在这边的路上洞口要用武器砍开才能继续前进，需要特别注意。不久又可看到一个坏掉的机器人，上前调查后又会卷入BOSS战，BOSS是伊夫利特。胜利后终于得到圣剑，不过这把剑却是一把破损的锈剑。看到圣剑变成这个样子大家有些失望，不过HERO明白了只要心中有了拯救玛娜的意念，圣剑终会发出光的。

因为没有了项链，也就没有进入圣域的钥匙，众人正在发愁之时，西巴的话又给大家带来了希望："其实王德尔帝国曾经修建过一座直通圣域的塔——戴姆（ダイム）之塔，通过那座塔也能到达圣域，那座塔被我封印起来，沉没到加拉斯（ガラス）沙漠中……"

大家聚在一起渡过了最后一个快乐的夜晚，HERO和HEROINE月下相会，互相约定谁也先于谁死去。

从北面出村，夜晚有一些闪闪发光的东西搭起了桥，得以通过加拉斯沙漠。来到遗迹门口，HERO又遇到噬魂者，看到他的身影，HERO立刻担心伊莎贝拉，但是噬魂者说伊莎贝拉还没有死，他还不想吃她的魂，而且现在也不想吃HERO和HEROINE两个的魂，因为经过更多磨练后的魂会更鲜美。看他那一副将自己视为刀俎上的鱼肉





的态度，HERO不禁怒火中烧，就在要动手之际，噬魂者告诉他一个有用的信息：要进入这里的遗迹，必须先去西边小岛的"封印的洞窟"找寻一样东西。说完这些，噬魂者用镰刀划破空间钻不见了。

因为遗迹的门打不开，HERO只有返回一休村。(如果刚才没有记录，此时可以利用魔法绳子直接回去，当然前提是你在一休村存档）然后继续南行到大炮屋，利用大炮来到封印的洞窟。

在洞窟中要打5个机关，解除5个封印，来到一个石碑前，与死神战斗，胜利后得到暗精灵。

再次来到遗迹，在光精灵和暗精灵的力量下，遗迹的大门终于打开，进入其中。左右各有一个房间，随便进哪一个都可，里面有两个机关，左边是海的机关，右边是陆地的机关。将陆地机关扳下，出来进入向下的楼梯。在里面将空的机关扳下，出来已经到第三层。里面的两个魔封石分别是月之石和火之石。全灭敌人后出现楼梯向上。

戴姆之塔



通过传送进入到戴姆之塔(注意，被传送就不能回头)。两人分头行动，HEROINE调查地下，HERO调查地上。HERO打开一个碉堡状开关，下方的门打开了，出现一个机器人，跟以前看的那两个差不多，也是汪德尔帝国制造的，不过他竟然加入了，他叫玛西（マーシー)。

戴姆之塔共有13层，每一层都有一些小谜题，只有解决谜题道上一层的楼梯才会出现。

第2层：将碉堡打亮，中央的楼梯就会出现，不过要从右边下楼，再从左边绕回来。

第6层：用突和叩的武器打破金属球，门就会打开。

第7层：要把地上的3个碉堡打成绿色，门就会打开。

第8层：将碉堡开关打亮，踩上右下方黄色

花纹方块，塔发生崩坏。

第9层：踩两个黄色平台就行。

第11层：先把第10层的碉堡全部打亮，再到11层用魔法将中央平台上的3个幽灵敌人干掉后楼梯就会出现。

第12层：踩两个隐藏的黄色方块，塔再次崩坏。

到塔的顶层与HEROINE后与巨大的机器人战斗，敌人防御力极高，最好用剑打。站在它下面不会受伤害。最好一直躲在他的身下，不要被扫射的激光打中，那样会降低防御力。

打败BOSS后，塔发生倒塌，机器人玛西为了帮助HEROINE逃离，将自己留在了不断崩坏的塔这边……

玛娜的圣域

历尽千辛万苦，两人终于来到了玛娜的圣域。按照上、右、下、右、上的行走路线，两人



走出了开始那段重复的森林。不久，尤利亚斯的影子再次出现，他召唤出圣域的守卫神兽——红龙，这个BOSS会STOP你的行动，要及时用道具恢复。打败它后来到神殿二层。先从左边的楼梯上去，可以找到不少宝箱，再从右边的楼梯下到地下一层。

不久面对尤利亚斯的影子，这个残忍的家伙将各个同伴心底里自私的一面暴露出来，来数落人类的软弱和罪恶，最后他甚至控制这些同伴来对抗HERO，但在HERO的深情呼唤下，HEROINE渐渐恢复了神志，而博加德、雷斯塔、威利也在西巴的帮助下清醒过来。大家已经认清了尤利亚斯，他们就是当年的汪德尔，这时古兰斯国王也出现了，原来他一直被尤利亚斯的魔力所束缚。尤利亚斯的影子将所有人打倒在地。但是古兰斯突然挣脱束缚，将HERO和HEROINE转移走……

两人来到玛娜之树下，似乎晚了，玛娜之树开始枯萎，枯黄的树叶纷纷落下……

HERO大声质问：“尤利亚斯，你到底想得到什么？”

尤利亚斯狂妄地说道：“是玛娜的女神，虽然我自己也不太明白为什么，但我想见玛娜女神，想见见这个创造世界的女人，我要让这个创造世界的女人，跪在我的面前。就是这样。”



HERO：“为什么？”

尤利亚斯：“支撑世界应该由我来，女神只不过是女人，女神也要拜伏在我的脚下，她也应该是我的。”

尤利亚斯突然转向HEROINE：“HEROINE，来吧，到我这来，我来解放你的命运。”

HERO感到奇怪：“解放命运？”

HREOINE一下子痛苦地跪倒在地，似乎明白什么东西，嘴里喃喃道：“我的妈妈，玛娜之树，博加德叔叔所爱的人。”

看着迷惑不解的HERO，尤利亚斯冷笑着说道：“你还不明白吗？玛娜的女神在这个世界上根本不存在，这个世上有的只有玛娜一族的女孩，博加德将自己的妻子作为玛娜圣域的祭品奉上，那个女人就是这颗玛娜之树。”

HERO仍然不解：“你在说什么？我怎么完全不懂？”

尤利亚斯冷哼一声：“哼！你的理解力太差了，清楚地告诉你吧，HEROINE来到这里，就是要成为玛娜之树的。”

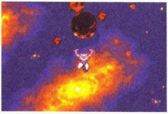
“什……什么？”HERO简直不相信自己的耳朵。

旁边传来HEROINE痛苦声音：“对不起，HERO，我开始也不太相信，但是随着时间的推移，谜慢慢地解开……”

尤利亚斯继续道：“你明白了，愚蠢的家伙，不过如果现在你们跟我一起，就能从那个命运里解放出来。将自己所爱的女人奉为祭品，这就是你的正义吗？”

HERO脑中已经一团糟，不知道该如何回答尤利亚斯的话。

HEROINE突然停止了哭泣，语气坚定地对HERO说道：”不要迷茫了，HERO，决定吧，相信我，我也相信你。”



片刻过后，HERO已下定决心，他温柔的看着HEROINE：“明白了，我

知道该怎么做了，但是那样又会破坏我们之间的约定，我说过要一直保护你的，对不起，HEROINE，我相信你。”

HERO转向尤利亚斯，轻蔑地说道：“尤利亚斯，你说的那些，有人会相信吗？”

尤利亚斯冷哼数声：“哼哼哼，愚蠢，好吧，让她活在你心中也好。”

一旁的HEROINE眼中已满是感激的泪水：“谢谢，HERO，相信我！”



HERO举起那把圣剑，那把生锈的圣剑此刻突然发出了耀眼的光芒，那是大家的心，相信HERO的心，让圣剑发出了光。

HERO挺起胸，高声说道：“来吧，尤利亚斯，现在的我没有一丝迷茫，一丝后悔，我所有的意念，全拜托在这把剑上。”

最后的战斗拉开了，尤利亚斯开始会召唤出许多山羊，这些家伙会冲刺，要当心，找到他正身攻击便可，之后他拿出真正实力，各种魔法乱放，甚至还有威力极大的陨石魔法，注意回复HP就行。

失败后的尤利亚斯还不甘心：“不错，能够打败我，可是你们现在的实力根本就不是你真实的实力，你们只不过是依附了圣剑的力量。”

“你错了，圣剑并不是武器，它是持有者的心。”

“心，就是你那个陷入迷茫的心？别吓唬人了！”



“够了，尤利亚斯，你也应该注意到了，这个世界全都是受了玛娜的恩泽才得以延续，如果没有玛娜之力，就没有这个世界。”

“HEROINE，你知道你再说什么吗？你们崇尚玛娜之力，所以理所当然就会那么想……玛娜，把你所有的力量都给我吧！”说完这些，四周的光开始向尤利亚斯身上汇聚，尤利亚斯变身为一个怪物，这才是真正的最终战，不过胜利终究是属于我们的。

尾声



企图占用玛娜之力的人再次被消灭，但是玛娜之树也再次枯萎。这一刻终于来了，HEROINE走向枯萎的玛娜之树，HERO叫住了她：“HEROINE……”

“HERO，你一直相信我到最后，真的很感谢你……在我心中，你一直都是那么坚强，”

“是吗？是啊，HEROINE，我现在不悲伤了。”

“嗯，我也是，我一闭上眼睛就能看到你的样子，你坚强的样子……”

“我也是，HEROINE，无论你到哪里，变成什么样子，我都会永远的保护你！你不用害怕。”

“谢谢，HERO……我走了。”

HEROINE化作女神，消失在天空……玛娜之树再次焕发了生命……

随着新的玛娜之树的诞生，世界又迎来的新的活力。

曾经的同伴们，走着自己的道路，过着自己地生活。

时光流逝，曾经的冒险变为传说，人们是否还记得传说中那一段感人的故事？那个HERO与HEROINE的故事……

FIN





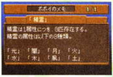
《新约圣剑传说》完全研究

文：星夜



这次的《新约圣剑传说》各方面的隐藏要素相当丰富，在杂志上的攻略中，由于时间和篇幅限制，我们只讲解了其中比较重要的一些内容；而这次的研究将带你更加深入《圣剑》的世界！

1．精灵的获得



在查看“ポポイの落书き帐”中所记载的精灵的信息时，就可以看到上面写着精灵有8种属性，而每种属性的精灵都有8只。如何收集全这8个精灵是《圣剑》玩家广为关注的问题，在杂志第88期的攻略中，我们曾经给出收集辉石获得第二个精灵的方法，这里我们则会给出得到全部精灵的具体途径！

1．流程中自动加入。

2．首先获得每个属性的精灵之辉石，然后再去ロリマー城，从左边地下室前进，在途中找到カズ，和他对话的话可以从辉石中解放出精灵。



光の辉石：イシュの町北方的ガラスの砂漠，接近出口的左方地图上，要夜晚才能前去。

暗の辉石：メノス以北，依次按↑→→方向前进，从地图左上的高台处跳到附近地图的高台，画面切换时即可看到。

月の辉石：イシュ 大炮屋，大炮的阴影处。

火の辉石：海底火山。

水の辉石：ガイア出口向湖边前进的路上，宝箱附近。

木の辉石：トップル村大炮屋，画面的左下。

风の辉石：浮游岩の荒野，地下大河入口右下方。



土の辉石：トップル村左方的女神像附近（要チビッコハンマー）

3．在イシュの町的宿屋，晚上会有暗之商人アサド登场，在他那里可以用3个アナグマ金货来购买当天相应的精灵，至于光和暗之精灵则是在マナ的祝日自己选择的。顺便说一下，日期的变化也是按照状态画面中的精灵排列来进行的，也就是说依次是月→火→水→木→风→地→マナ的祝日→月，光和暗都是算在マナ的祝日同一天的。

4．精灵的等级在30以上，前去サボテンハウス，出来的时候会收到该精灵的求助依赖，然后前去对应的地方打倒“ブラックアナグマ”即可获得。注意每次去サボテンハウス之后，仙人掌君都会在日记中记录一个已经遇到的事情，只有等它没有新东西记录了，也就是说出门时它不会去写日记，这样才会发生精灵求助的事件。



属性	地点	补充说明
光	ピンケットの馆	前往リィ伯爵所在处途中经过的食堂
暗	封印の洞窟	从入口处向上、左下走所到达的地方
月	デビアスの馆	前往デビアス处的途中
火	海底火山	向右方前进
水	地下大河	在放干水后可以跳进去的地方
木	泷の洞窟	在迷宫中前进便会遇到
风	グランス城	ランス入手的地方
土	奇岩山	モーニングスター入手的地方



5．获得3个精灵之后，在特定的场所的女神像处祈祷，时间合适的话就会得到精灵，具体如下表。

属性	地点	时间	补充说明
光	洞窟への道	白天	バットム的洞窟入口
暗	イシュの町、宿屋	夜晚	
月	サボテン砂漠	夜晚	ジャドの町的入口
火	ガイアへの道	白天	
水	沼の洞窟	白天	洞窟深处的黄金女神像
木	奇岩山への道	夜晚	泷の洞窟的出口
风	ピンケット周边	白天	有花钵的场所
土	イシュの町、宿屋	白天	



6. 获得4个精灵，并且相同属性的コイン拥有10枚以上，这样在和精灵相同的曜日（ウィスプ和シェイド是在マナ的祝日）里，前往以下特定场所就会出现新的精灵。属性コイン的获得请参看后面内容。

属性	地点	补充说明
光	トップル周边	泷の小屋的入口处
暗	大圣堂	夜晚
月	ウェンデルの町、宿屋	デビアス曾经带着鸟住过的地方
火	ピンケットの馆、1阶	リィ伯爵的房间之前，有黄金女神像的房间
水	ぱっくんの巢	黄金女神像所在地方
木	湖周边	ガイアの洞窟通过后的地方
风	トップルへの道	男女主角初会的黄金女神像之处
土	ガイアの颜	ガイアの洞窟的入口

7. 在カーラ山脉，BOSS战之前的黄金女神像处，打倒BOSS之后再来这里会遇到フローラン，如果已经有3只精灵，那么可以用10枚属性コイン来交换精灵。至于会掉落属性コイン的敌人情况如下。

金币	相关敌人
光のコイン	デスフラワー（沼の洞窟）、ダックソルジャー（ウェンデル海岸）、ワンダー（泷の洞窟）
暗のコイン	ガスクラウド（海底火山）、スペクター（デビアスの馆）、スケルトン（砂の迷宫）
月のコイン	ホッパー（废坑への道）、シャドウゼロ（デビアスの馆）、デンデングレル（浮游岩の荒野）
火のコイン	ガスクラウド（海底火山）、レッドスライム（奇岩山）
水のコイン	ぱっくんオタマ（ぱっくんの巢）、デスクラブ（ウェンデル海岸）、ぱっくりオタマ（カーラ山脉）
木のコイン	パンプキンボム（泷の洞窟）、カイザーミミック（宝箱トラップ）
风のコイン	ニードルバード（ウェンデル海岸）、ブラッドアウル（ガイアの洞窟）、インセクター（ガイアの洞窟）
土のコイン	グルームモス（泷の洞窟）、スカルドレイク（ガラスの砂漠）、ファイアモス（海底火山）



8. 拿到7个精灵之后，在和精灵相同的曜日（ウィスプ和シェイド是在マナ的祝日）夜里，前往ウェンデル大圣堂祈祷即可获得第八个！

由于拿精灵的时候需要在世界各地来回跑，因此最好等到收到暗之精灵之后再专心进行，这时候可以用大炮前往想去的各种地方了，为了方便大家寻找地址，我们再次放上全地图。另外拿到8个精灵之后，特定职业可以使用全体攻击魔法，在杂志第88期的称号表里面我们其实已经说了，这里再简单列一下。

属性	称号	属性	称号
光	ビショップ	水	グランディヴァイナ
暗	ダークシャーマン	木	セージ
月	ネクロマンサー	风	アークメイジ
火	メイガス	土	ルーンマスター

大陆完全地图



Ⅱ.称号转换表

在杂志第 88 期的攻略中我们已经给出了全部称号的详细表格，不过为了使得大家更清楚称号的变化，下面我们再来列出称号进化表，以便大家选择。

ファイター	ナイト	ウォーロード パラディン
	グラディエーター	デュエリスト ウェポンマスター
グラップラー	モンク	ウォーリアモンク ゴッドハンド
	バシュカー	デスハンド デルヴィッシュ
マジシャン	ソーサラー	アークメイジ グランディヴァイナー
	デルファー	メイガス ルーンマスター
クレリック	プリースト	ビショップ セージ
	エンチャンター	ダークシャーマン ネクロマンサー
シーフ	レンジャー	ローグ ワンダラー
	ニンジャ	ナイトブレード ニンジャマスター
バーバリアン	イーシャー	スターランサー オーディン
	ルーンナイト	フェンリルナイト ドラゴンマスター

Ⅲ.陨石



和メノス道具屋的パンチェッタ对话后会得知他正在收集各种陨石系的物品，而游戏中陨石系物品只能打倒サイクロプス后掉落。サイクロプス有8种属性，每种属性都只会在特定时间、特定地点，小概率出现……而且サイクロプス的能力相当高，要特别小心，至于它的弱点就是相克的属性，例如光属性的サイクロプス用暗之精灵攻击会事半功倍。不过由于它体形大，移动缓慢，也可以反之来练相同属性的精灵的等级，例如用光之精灵去攻击光之サイクロプス，这样伤害是 0，可以不断攻击，很快就能够达到LV30了。当然练级的时候也要小心サイクロプス的流星锤，被砸一下可不是闹着玩的。下表中的箭头表示按照箭头所示方向前进直至切换画面。

サイクロプス	出现场所	出现时间	掉下的陨石
光	ガイアへの道（白银女神像处，←）	マナの祝日、昼	ジャコビニ陨石
暗	ガラスの砂漠（イシュの町，↑→）	マナの祝日、夜	ジャコビニ陨石
月	ジャド砂漠（砂の迷宫的白银女神像处，→→）	ルナの日、夜	ハレー陨石
火	海底火山（黄金女神像处，↓→）	火曜日、昼	ハレー陨石
水	雪原（大炮屋处，←←←）	水曜日、昼	アンク陨石
木	毒の雾の谷（泷の洞窟入口，↓）	木曜日、昼	アンク陨石
风	浮游岩の荒野（种植仙人掌处，↓）	风曜日、昼	ヴィネック陨石
土	ガイアの洞窟（出口处）	土曜日、昼	ヴィネック陨石



拿到陨石后和パンチェッタ对话，可以交换物品，具体情况可以参看右面的表格，其中最好的当然是クリスタル。不过如果有多个陨石的话，就会按照ジャコビニ、ハレー、アンク、ヴィネック这样的次序依次进行交换，而无法自行选择。

ジャコビニ陨石	→	アルテナフェルト或化石树
ハレー陨石	→	飞龙の革或化石
アンク陨石	→	オリハルコン或龙のウロコ
ヴィネック陨石	→	ミスリル银或クリスタル

Ⅳ.暗黑化

在第 88 期《游戏机实用技术》的攻略中，我们已经提到了打倒某个敌人999次后它会暗黑化，那么暗黑化后有哪些变化呢？具体是暗黑化后HP+500，力、守り、早さ、知性、精神，甚至包括经验值和金钱都会增加100！注意：如果该敌人本身HP已经超过500，那么暗黑化后HP为999。此外可能掉下的物品中会追加"アルテナフェルト"和"クリスタル"。打倒暗黑化后的怪兽一般都需要选择相克的武器或者魔法，打倒后怪物图鉴中的相应敌人击倒数变为 BLACK。





V. 分支任务

本作的流程大家应该都很熟悉了，通过这次LIKY的剧情攻略也会了解得更多。不过本作中也有很多小任务，在仙人掌君的日记中会有相应的记载。

1.魔族の血



在トップル宿屋二阶，晚上会出现ブラッシ－3世，他要寻找的是“血の入った小袋”，而需要打倒在ピンケット周围出没的バットム后可能掉落。卖给他1个可以获得100元，而一次卖给他10个可以获得アナグマ金货。

2.父さんはどこに?

白天去トップル道具屋会遇到ライチ，对话后得到“イモリの黑烧き”。等剧情进展到打倒ロリマ－的BOSS之后回城找到部队中的マルコ，交给他后得到“イモリのシッポ”，再回去和ライチ对话便可获得アナグマ金货。

3.道具屋のチラシ

和ウェンデル道具屋ドミ对话后替他去送15张リーフレット，之后四处找人对话，具体有道具屋、喷水广场、宿屋、强化屋等处的人员，全部完成后获得440元和アナグマ金货。

4.名タンテイ登场



获得缩小锤的小情节，在攻略中我们已经提到过，为了方便大家，这里再重复一次吧！

在游戏后期，有很多迷宫中会出现小洞穴，这些只有先用缩小锤将自己缩小后才能进入。要取得缩小锤，首先要剧情发展到利用大炮屋前往ロリマ－的雪原时，先不要马上继续情节，而是利用大炮来到ウェンデル町。晚上前往这里的礼拜堂会发生イングリッド的东西被盗的事件，之后接受イングリッド的委托，去寻找小偷。

接下来依次前往以下地方：

a.强化屋所在地图的下方正中，两座建筑物之间，要夜间来寻找。

b.道具屋内，要在白天前去。



c.在宿屋休息后，早上马上去强化屋左方阴影处。

完成情节后在回去将物品交还给イングリッド，从而就可以获得缩小锤。

5.银のナイフ

和ウェンデル宿屋的アマリ－对话后，前往强化屋，与屋中的2个矮人以及宿屋中右边房间中的矮人间来回对话，最后可以从宿屋中的矮人处获得“银のナイフ”。将之交给アマリ－即可完成任务，报酬为ネコアンズ。

6.黒い罪・A



和ウェンデル道具屋左上角的男子对话，如果持有黑假面后可以卖给他，酬金则是500元。不过如果拒绝的话酬金会上升至800元、1000元，第4次则是3枚アナグマ金货。

7.黒い罪・B

和メノス宿屋的トーマ对话多次后得到黑假面，然后将它还给废坑的入口处小屋的アナグマ，再回来和トーマ对话可获得アナグマ金货。

8.金ぴかの骑士

和ウェンデル宿屋的ベガ对话，得知他想获得“きんぴかの　　”，这个会从デスクラブ和マイコニド身上掉落。得到后拿回给ベガ即可完成本任务，酬劳100元，需要注意的是本任务只有在完成グランス城情节之前进行的。

9.续・金ぴかの骑士

ベガ现在出现在メノス锻冶屋，要找的是“きんぴかの铠”，这个需要从ラビリオン身上得到，然后交给ベガ获得酬金200元。

10.续々・金ぴかの骑士

来到ジャド宿屋的ベガ仍然在找东西……这次的“きんぴかの兜”是从コカトリス身上掉下的，交给ベガ之后酬金是200元。不过如果交给他时先拒绝一次，那么酬金会变成400元。

11.最後の金ぴかの骑士

连锁任务的最后一个，前去グランス城，ウィリ－所在牢房的右边，对话结束后得到最后的报酬：アナグマ金货。

12.グランス兵からの指令



和ウェンデル宿屋的ウンベルト对话，需要帮他寻找信仰玛娜女神的人。晚上去不工作的老者家里对话，再回去找ウンベルト，即可完成任务并获得报酬アナグマ金货。

13.教会の役目



和大圣堂中的小孩子パブロ对话时他会找你要糖果（ぱっくんチョコ），给他10次之后会获得一个アナグマ金货，不过最多也只能获得5个アナグマ金货。

14.話し相手

相当简单的任务……在メノス宿屋和ジョニー、トニー对话，听完他们的话就可以获得アナグマ金货。

15.8つのコイン 精灵のコインを全种类集める

在メノス工房的デンキチ收集全部的精灵金币，收集齐全后和他对话即可完成任务，同时获得アナグマ金货

16.隕石マニア

可参考上面的“Ⅲ.陨石”。

17.お届けもの（成功）



メノス民家的バドラ要拜托你送东西，送给デビアス的馆的女仆プリシラ后，再将得到的ドッグピーチ送回给バドラ对话，就会得到サイメロン。

18.お届けもの（失败）

メノス民家的バドラ要拜托你送东西，如果送给プリシラ以外的女仆的话，只能得到ネコアンズ，再回去和バドラ对话，得到的还是ネコアンズ。顺便说一句，这个房间宝箱是要分昼夜来开的。

19.取り立て人走る



ジャド道具屋的ジャンカ需要人帮忙，在村子内找到とおり、カーネル、ソンゴー、ラドダン（强化屋）、アーメド、デビアス馆のメイドプレシオ等人对话后再回去找ジャンカ对话即可完成任务，报酬是200ルク、アナグマ金货。

20.レジスタンス

先和ジャド道具屋的コートニー对话，然后在ジャドとメノス中间来回3次送信即可完成任务，而酬劳仍然是アナグマ金货。

21.无限の回廊

在ジャド向カーネル打听古文书之谜，之后绕8字完成砂の迷宫，再与他对话一次就可以结束这个情节，同时获得アナグマ金货。

22.武器屋の注文

和イシュ强化屋的ガナディ对话，然后按他的要求给他相应的果实，重复几次就可以获得アナグマ金货。

23.药の材料



イシュ宿屋中的マハル需要“回虫ププ”来制作药物，而“回虫ププ”是イシュ町南方的バジリスク以及北方的ガラスの砂漠中的プチドラゴン掉下的。获得的“回虫ププ”随着长度不同，卖给マハル的价格也会有变化，越长价格越高。

24.暗の商人

用3枚アナグマ金货购买精灵，具体可参考精灵收集中的第3条。

25.アナグマの值段

イシュ宿屋前的ムーツ会以40000元的价格卖给你アナグマ，一共可以买到3只，在サボテンハウス可以见到它们。

26.新米冒险者



很简单的任务，イシュ道具屋中的アブドゥル是个冒险的新手，他会问你几个基本问题，

正确回答后获得“鸟の羽”。之后和上方的男子交谈后拒绝卖给他，回头和アブドゥル交谈后将“鸟の羽”还给他。最后再和上方的男子对话即可获得アナグマ金货。



27.7贤者

イシュ道具屋的ショフコフ希望看到贤者的卡片，利用通信获得贤者卡片后再来和他对话即可，具体可参考后文中的“Ⅻ.召唤魔法”。

28.月のしずく

イシュの锻冶屋的ジャハリ想见到“月のしずく”，这是スカルドレイク所掉下的，给他看后可以获得报酬1000元或者アナグマ金货。

29.なくしもの

解放辉石中的精灵，具体可参考精灵收集中的第2条。

30.孤独な老人

在ロリマー和デ・ルネリ对话后出外种植仙人掌，读了其中的信之后再回去和デ・ルネリ对话即可完成情节。

31.冰原のジュジュツシ?

用10个精灵金币可以交换精灵，具体可参考精灵收集中的第7条。

32.女神の祝福

在特定的女神像处祈祷可以获得精灵，具体可参考精灵收集中的第5条。



33.精灵救出

精灵等级在30以上会收到精灵的求救信息，具体可参考精灵收集中的第4条。

Ⅵ.果树园



要想强化武器和防具，就需要有相应的野菜和种子，而这是在仙人掌馆的果树园中种植出来的。月、水、风曜日会种植出果实，而火、木、土曜日则会种植出野菜。种植一次可以收获8次，不过种植之后要出去战斗几次回来才能收获的。具体种子的组合情况见下表。

种植出来的野菜和果实效果不一，有条件的话大家就只种植全部数据上升的スペードバジル和フィッシュフルーツ就可以了。

野菜	上升能力	价格
ユリグリンピース	属性攻击发动率	10
マスクイモ	命中率	10
ツノガイニンジン	回避率	10
ハニーオニオン	攻击力	10
ひまわりコーン	命中率、属性攻击发动率	20
イルカキューリ	攻击力、回避率	20
アルマジキャベツ	回避率、属性攻击发动率	20
マキガイカブ	攻击力、命中率	20
ハリネズミレタス	回避率、命中率	20
クジラトマト	攻击力、属性攻击发动率	20
シャチナス	随机变化	20
ドッキリマッシュ	回避率、命中率、属性攻击发动率	30
パンプキンボム	攻击力、命中率、属性攻击发动率	30
クラウンガーリック	攻击力、回避率、属性攻击发动率	30
ハートミント	攻击力、回避率、命中率	30
スペードバジル	攻击力、回避率、命中率、属性攻击发动率	30

果实	上升能力	价格
すずぶどう	属性防御	10
さいころいちご	突防御	10
ドッグピーチ	叩防御	10
サンタリンゴ	斩防御	10
タコオレンジ	突防御、属性防御	20
イカレモン	斩防御、叩防御	20
バネバナナ	叩防御、属性防御	20
マンモスマンゴー	斩防御、突防御	20
ロケットパパイヤ	叩防御、突防御	20
シューズビワ	斩防御、属性防御	20
ウリぼうスイカ	ランダム	20
とけいパイン	叩防御、突防御、属性防御	30
サイメロン	斩防御、突防御、属性防御	30
ネコアンズ	斩防御、叩防御、属性防御、	30
ビーダマンベリー	斩防御、叩防御、突防御	30
フィッシュフルーツ	斩防御、叩防御、突防御、属性防御	30









种子1	种子2	マナの祝日	月曜日	火曜日
まるい	まるい	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース
まるい	ちいさな	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース
まるい	だえんの	マスクイモ	さいころいちご	マスクイモ
まるい	ほそながい	ツノガイニンジン	ドッグピーチ	ツノガイニンジン
まるい	ひしゃげた	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース
まるい	ひらたい	マスクイモ	さいころいちご	マスクイモ
まるい	おおきな	ツノガイニンジン	ドッグピーチ	シャチナス
まるい	とげとげの	パンプキンボム	すずぶどう	ユリグリンピース
ちいさな	ちいさな	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース
ちいさな	だえんの	サンタリンゴ	サンタリンゴ	ハニーオニオン
ちいさな	ほそながい	タコオレンジ	タコオレンジ	ひまわりコーン
ちいさな	ひしゃげた	イカレモン	イカレモン	イルカキューリ
ちいさな	ひらたい	サンタリンゴ	サンタリンゴ	ハニーオニオン
ちいさな	おおきな	タコオレンジ	タコオレンジ	ひまわりコーン
ちいさな	とげとげの	イカレモン	イカレモン	イルカキューリ
だえんの	だえんの	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース
だえんの	ほそながい	アルマジキャベツ	バネバナナ	アルマジキャベツ
だえんの	ひしゃげた	マキガイカブ	とけいパイン	マキガイカブ
だえんの	ひらたい	ハリネズミレタス	ロケットパパイヤ	ハリネズミレタス
だえんの	おおきな	アルマジキャベツ	バネバナナ	アルマジキャベツ
だえんの	とげとげの	マキガイカブ	マンモスマンゴー	マキガイカブ
ほそながい	ほそながい	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース
ほそながい	ひしゃげた	すずぶどう	すずぶどう	ユリグリンピース
ほそながい	ひらたい	ドッグピーチ	ドッグピーチ	クラウンガーリック
ほそながい	おおきな	サイメロン	タコオレンジ	ひまわりコーン
ほそながい	とげとげの	バネバナナ	バネバナナ	アルマジキャベツ
ひしゃげた	ひしゃげた	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース
ひしゃげた	ひらたい	マスクイモ	さいころいちご	マスクイモ
ひしゃげた	おおきな	ハニーオニオン	サンタリンゴ	ハニーオニオン
ひしゃげた	とげとげの	イルカキューリ	イカレモン	イルカキューリ
ひらたい	ひらたい	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース
ひらたい	おおきな	マンモスマンゴー	マンモスマンゴー	マキガイカブ
ひらたい	とげとげの	ロケットパパイヤ	ロケットパパイヤ	ハリネズミレタス
おおきな	おおきな	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース
おおきな	とげとげの	すずぶどう	ネコアンズ	ツノガイニンジン
とげとげの	とげとげの	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース

VII.武器制作



在强化屋可以对武器防具进行强化，同时也可以制作出更强的武器。不过注意如果制作新武器之后，老武器上的强化效果并不会继承下来的，因此初期一心制作新武器（防具），等到拥有最强的武器（防具）后再进行强化也是个办法。武器中攻击最强的是用陨石打造的暗黑武器，不过综合而言还是水晶（クリスタル）在各种情况下都有效，因此是更为实用的选择。一些有石化等附加效果的武器也很有吸引力，打未暗黑化的普通敌人已经足够了，话说回来，我第一次通关时是一次都没有改造和强化过的……

ソード

名称	原料	费用	效果	属性	攻击力	回避率	命中率	属性攻击发动率	强化回数
ボーンソード	兽の骨	50	—	木	1	1	1	1	30
フォシルソード	化石	1500	石化	土	45	0	0	20	20
ブロンズソード	メノス铜	50	—	(木)	2	2	2	0	15
アイアンソード	フォルセナ铁	100	—	(风)	8	8	8	0	15
スチールソード	グランス钢铁	300	—	(火)	17	17	17	0	15
ロリマーソード	ロリマー圣铁	600	—	(光)	25	25	25	0	15
アルテナソード	アルテナ合金	900	—	(水)	35	35	35	0	15
マイアソード	マイア铅	1000	—	(土)	50	0	0	0	15
ミスリルソード	ミスリル银	2000	沉默	全	40	40	40	40	30

水曜日	木曜日	风曜日	土曜日
すずぶどう	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース
すずぶどう	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース
さいころいちご	ドッキリマッシュ	さいころいちご	マスクイモ
ドッグピーチ	ツノガイニンジン	ウリぼうスイカ	ツノガイニンジン
すずぶどう	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース
さいころいちご	マスクイモ	さいころいちご	マスクイモ
ドッグピーチ	ツノガイニンジン	ドッグピーチ	ツノガイニンジン
すずぶどう	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース
すずぶどう	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース
サンタリンゴ	ハニーオニオン	サンタリンゴ	ハニーオニオン
シューズビワ	ひまわりコーン	タコオレンジ	ひまわりコーン
イカレモン	スペードバジル	イカレモン	イルカキューリ
サンタリンゴ	ハニーオニオン	サンタリンゴ	ハニーオニオン
タコオレンジ	ひまわりコーン	タコオレンジ	ひまわりコーン
イカレモン	イルカキューリ	イカレモン	ハートミント
すずぶどう	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース
バネバナナ	アルマジキャベツ	バネバナナ	アルマジキャベツ
マンモスマンゴー	マキガイカブ	マンモスマンゴー	マキガイカブ
ロケットパパイヤ	ハリネズミレタス	ロケットパパイヤ	クジラトマト
バネバナナ	アルマジキャベツ	バネバナナ	アルマジキャベツ
マンモスマンゴー	マキガイカブ	マンモスマンゴー	マキガイカブ
すずぶどう	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース
すずぶどう	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース
ドッグピーチ	ツノガイニンジン	ドッグピーチ	ツノガイニンジン
タコオレンジ	ひまわりコーン	タコオレンジ	ひまわりコーン
バネバナナ	アルマジキャベツ	バネバナナ	アルマジキャベツ
すずぶどう	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース
さいころいちご	マスクイモ	さいころいちご	マスクイモ
ピーダマンベリー	ハニーオニオン	サンタリンゴ	ハニーオニオン
イカレモン	イルカキューリ	イカレモン	イルカキューリ
すずぶどう	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース
マンモスマンゴー	マキガイカブ	マンモスマンゴー	マキガイカブ
ロケットパパイヤ	ハリネズミレタス	フィッシュフルーツ	ハリネズミレタス
すずぶどう	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース
すずぶどう	ツノガイニンジン	すずぶどう	ツノガイニンジン
すずぶどう	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース

ハルコンソード	オリハルコン	5000	魅了	(光)	50	50	50	0	40
リザードソード	トカゲのウロコ	200	–	月	12	0	0	8	20
スネークソード	ヘビのウロコ	700	毒	水	30	0	0	15	20
ドラゴンソード	龙のウロコ	5000	火ダルマ	火	65	0	0	25	25
ハレーソード	ハレー陨石	8000	暗黒	暗	75	75	75	45	20
オブシダンソード	黒曜石	400	–	土	20	0	0	10	20
クリスタルソード	クリスタル	10000	–	全	70	70	70	50	30

ロッド

名称	原料	费用	效果	属性	攻击力	回避率	命中率	属性攻击发动率	强化回数
オークロッド	かしの木	50	–	(木)	2	0	0	0	10
ハリィロッド	ひいらぎの木	100	–	水	5	0	0	10	10
バオバブロッド	バオバブの木	300	–	土	8	0	0	20	10
エボニーロッド	コクタン	600	–	火	13	0	0	30	10
アシュロッド	トネリコの木	900	–	风	18	0	0	40	10
ディオンヌロッド	ディオンヌの木	1000	–	木	23	0	0	45	10
ミスルトウロッド	やどりぎ	2000	眠り	木	28	0	0	60	20
フォシルロッド	化石树	5000	–	暗	30	0	0	65	20
ボーンロッド	兽の骨	50	–	木	1	0	0	3	20
アイボリーロッド	象牙	400	–	火	10	0	0	25	15
ダークロッド	黒い骨	1500	能力低下	月	25	0	0	50	15
ドラゴンロッド	龙のウロコ	5000	火ダルマ	火	35	0	0	55	20
アンクロッド	アンク陨石	8000	暗黒	暗	40	40	40	70	20

マーブルロッド	大理石	200	–	风	5	0	0	15	15
ペダンロッド	ペダン石	700	–	月	15	0	0	35	15
クリスタルロッド	クリスタル	10000	–	全	35	35	35	70	30

ナックル

名称	原料	费用	效果	属性	攻击力	回避率	命中率	属性攻击发动率	强化回数
エボニーナックル	コクタン	300	–	火	8	30	0	5	10
アシュナックル	トネリコの木	900	–	风	17	50	0	15	10
レザーナックル	兽の革	50	混乱	月	2	0	2	1	20
クロコナックル	ワニ革	400	–	水	15	0	15	8	15
ドラゴンナックル	飞龙の革	5000	マヒ	风	45	30	0	20	20
フォシルナックル	化石	1500	石化	土	25	60	0	20	20
ブロンズナックル	メノス铜	50	–	(木)	2	5	2	0	10
アイアンナックル	フォルセナ铁	100	–	(风)	5	8	5	0	10
ロリマーナックル	ロリマー圣铁	600	–	(光)	20	25	20	0	10
アルテナナックル	アルテナ合金	1000	–	(水)	30	35	30	0	10
ミスリルナックル	ミスリル银	2000	沉默	全	25	25	25	25	20
ハルコンナックル	オリハルコン	5000	魅了	(光)	35	70	35	0	20
ヴィネックナックル	ヴィネック陨石	8000	暗黑	暗	45	80	45	30	20
マーブルナックル	大理石	200	–	风	10	0	10	5	15
クリスタルナックル	クリスタル	10000	–	全	40	90	40	35	30

フレイル

名称	原料	费用	效果	属性	攻击力	回避率	命中率	属性攻击发动率	强化回数
フォシルフレイル	化石	1500	石化	土	33	20	0	20	15
ブロンズフレイル	メノス铜	50	–	(木)	3	0	1	0	10
アイアンフレイル	フォルセナ铁	100	–	(风)	7	0	3	0	10
スチールフレイル	グランス钢铁	300	–	(火)	12	0	5	0	10
ロリマーフレイル	ロリマー圣铁	600	–	(光)	22	0	10	0	10
アルテナフレイル	アルテナ合金	900	–	(水)	33	0	15	0	10
マイアフレイル	マイア铅	1000	–	(土)	40	0	0	0	10
ミスリルフレイル	ミスリル银	2000	沉默	全	30	30	30	30	25
ハルコンフレイル	オリハルコン	5000	魅了	(光)	45	25	25	0	25
スケイルフレイル	鱼のウロコ	50	雪ダルマ	水	1	1	1	1	25
リザードフレイル	トカゲのウロコ	200	–	月	10	0	0	5	15
スネークフレイル	ヘビのウロコ	700	毒	水	30	0	0	15	15
ドラゴンフレイル	龙のウロコ	5000	火ダルマ	火	55	0	0	20	20
ジャコビニフレイル	ジャコビニ陨石	8000	暗黑	暗	55	55	55	35	20
オブシダンフレイル	黑曜石	400	–	土	15	0	15	10	15
クリスタルフレイル	クリスタル	10000	–	全	50	50	50	40	30

くさりがま

名称	原料	费用	效果	属性	攻击力	回避率	命中率	属性攻击发动率	强化回数
象牙のくさりがま	象牙	200	–	火	6	0	0	5	15
黑い骨のくさりがま	黑い骨	700	能力低下	月	23	0	0	15	15
铜のくさりがま	メノス铜	50	–	(木)	2	0	0	0	10
铁のくさりがま	フォルセナ铁	100	–	(风)	4	0	0	0	10
はがねのくさりがま	グランス钢铁	300	–	(火)	8	0	0	0	10
圣铁のくさりがま	ロリマー圣铁	600	–	(光)	18	0	0	0	10
アルテナのくさりがま	アルテナ合金	900	–	(水)	28	0	0	0	10
マイア铅のくさりがま	マイア铅	1000	–	(土)	35	0	0	0	10
ミスリルのくさりがま	ミスリル银	2000	沉默	全	25	25	25	25	25
ハルコンのくさりがま	オリハルコン	5000	魅了	(光)	45	20	20	0	25
鱼鳞のくさりがま	鱼のウロコ	50	雪ダルマ	水	1	1	1	1	20
龙のくさりがま	龙のウロコ	5000	火ダルマ	火	40	0	0	30	20
陨石のくさりがま	ハレー陨石	8000	暗黑	暗	50	50	50	30	20









黒曜石のくさりがま	黒曜石	400	–	土	12	0	0	10	15
ペダン石のくさりがま	ペダン石	1500	–	月	30	0	0	20	15
クリスタルのくさりがま	クリスタル	10000	–	全	45	45	45	35	30

ボウ

名称	原料	费用	效果	属性	攻击力	回避率	命中率	属性攻击发动率	强化回数
オークボウ	かしの木	50	–	(木)	1	0	5	0	15
ハリィボウ	ひいらぎの木	100	–	水	3	0	10	10	15
バオバブボウ	バオバブの木	300	–	土	12	0	20	20	15
ディオンヌボウ	ディオンヌの木	1000	–	木	38	0	55	20	15
ミスルトゥボウ	やどりぎ	1500	眠り	木	40	0	60	25	20
フォシルボウ	化石树	5000	–	暗	45	25	70	40	25
アイボリーボウ	象牙	200	–	火	6	0	15	8	15
ダークボウ	黒い骨	700	能力低下	月	28	0	35	20	15
ロリマーボウ	ロリマー圣铁	600	–	(光)	25	0	40	0	15
アルテナボウ	アルテナ合金	900	–	(水)	35	0	45	0	15
ドラゴンボウ	龙のウロコ	5000	火ダルマ	火	55	0	55	35	20
アンクボウ	アンク陨石	8000	暗黒	暗	60	60	80	40	20
マーブルボウ	大理石	50	–	风	1	1	1	1	25
オブシダンボウ	黒曜石	400	–	木	18	0	25	15	20
ペダンボウ	ペダン石	2000	–	月	45	0	50	20	20
クリスタルボウ	クリスタル	10000	–	全	55	55	90	45	30

ランス

名称	原料	费用	效果	属性	攻击力	回避率	命中率	属性攻击发动率	强化回数
オークランス	かしの木	50	–	(木)	4	0	0	0	15
バオバブランス	バオバブの木	300	–	土	20	0	0	20	15
ディオンヌランス	ディオンヌの木	1000	–	木	45	0	0	30	15
フォシルランス	化石树	5000	–	暗	55	0	0	35	25
レザーランス	兽の革	50	混乱	月	1	1	1	1	30
クロコランス	ワニ革	400	–	水	25	10	0	15	20
ドラゴンランス	飞龙の革	5000	マヒ	(风)	60	20	20	0	20
アイボリーランス	象牙	200	–	火	15	5	0	15	20
アイアンランス	フォルセナ铁	100	–	(风)	10	0	10	0	15
ロリマーランス	ロリマー圣铁	600	–	(光)	30	0	30	0	15
アルテナランス	アルテナ合金	900	–	(水)	40	0	40	0	15
ミスリルランス	ミスリル银	2000	沉默	全	45	45	45	45	25
ジャコビニランス	ジャコビニ陨石	8000	暗黑	暗	65	65	65	50	20
ペダンランス	ペダン石	1500	–	月	50	20	0	20	20
クリスタルランス	クリスタル	10000	–	全	60	60	60	55	30

アックス

名称	原料	费用	效果	属性	攻击力	回避率	命中率	属性攻击发动率	强化回数
ブロンズアックス	メノス铜	50	–	(木)	10	0	0	0	15
アイアンアックス	フォルセナ铁	100	–	(风)	20	0	0	0	15
スチールアックス	グランス钢铁	300	–	(火)	30	0	0	0	15
ロリマーアックス	ロリマー圣铁	600	–	(光)	40	0	0	0	20
アルテナアックス	アルテナ合金	900	–	(水)	50	0	0	0	20
マイアアックス	マイア铅	1000	–	(土)	60	0	0	0	20
ミスリルアックス	ミスリル银	2000	沉默	全	40	40	40	40	30
ハルコンアックス	オリハルコン	5000	魅了	(光)	75	0	0	0	30
リザードアックス	トカゲのウロコ	200	–	月	15	0	0	7	20
スネークアックス	ヘビのウロコ	700	毒	水	35	0	0	15	20
ドラゴンアックス	龙のウロコ	5000	火ダルマ	火	65	0	0	25	25
ヴィネックアックス	ヴィネック陨石	8000	暗黑	暗	85	85	85	45	20
マーブルアックス	大理石	50	–	风	5	0	0	5	45









オブシダンアックス	黑曜石	400	–	土	25	0	0	10	20
ペダンアックス	ペダン石	1500	–	月	45	0	0	20	20
クリスタルアックス	クリスタル	10000	–	全	80	80	80	50	30

モーニングスター

名称	原料	费用	效果	属性	攻击力	回避率	命中率	属性攻击发动率	强化回数
ボーンモーニング	兽の骨	50	–	木	10	0	0	5	45
アイボリーモーニング	象牙	400	–	火	30	0	0	10	20
フォシルモーニング	化石	1500	石化	土	45	0	0	20	20
ブロンズモーニング	メノス铜	50	–	(木)	15	0	0	0	15
アイアンモーニング	フォルセナ铁	100	–	(风)	25	0	0	0	15
スチールモーニング	グランス钢铁	300	–	(火)	35	0	0	0	15
ロリマーモーニング	ロリマー圣铁	600	–	(光)	45	0	0	0	20
アルテナモーニング	アルテナ合金	900	–	(水)	55	0	0	0	20
マイアモーニング	マイア铅	1000	–	(土)	65	0	0	0	20
ミスリルモーニング	ミスリル银	2000	沉默	全	50	50	50	50	30
ハルコンモーニング	オリハルコン	5000	魅了	(光)	85	0	0	0	30
リザードモーニング	トカゲのウロコ	200	–	月	20	0	0	7	20
スネークモーニング	ヘビのウロコ	700	毒	水	40	0	0	15	20
ドラゴンモーニング	龙のウロコ	5000	火ダルマ	火	75	0	0	25	25
ジャコビニモーニング	ジャコビニ陨石	8000	暗黑	暗	95	95	95	40	20
クリスタルモーニング	クリスタル	10000	–	全	90	90	90	45	30

Ⅷ.防具制作

和武器类似，防具的强度也主要依靠制作的原料，男女主角所能装备的防具是不一样的。较强的仍然是陨石、水晶以及飞



龙の革、アルテナフェルト、オリハルコン等制作出的防具。不过一方面要注意防具的强化次数，另一方面，防具上的状态防御是相当重要的，例如能够防御石化则与美杜莎战斗会轻松很多、能够防御中毒在打最终BOSS时回复会轻松得多等等，所以应该尽量利用不同防具来防止这些异常状态，战斗也会随之变得更加容易。

ヘルム

名称	原料	作成费用	耐性	属性	斩防御	叩防御	突防御	属性防御	强化回数
アイボリーヘルム	象牙	400	パワーダウン	火	5	5	5	5	10
フォシルヘルム	化石	1500	–	土	10	10	10	5	15
ブロンズヘルム	メノス铜	50	–	(木)	2	1	1	0	5
アイアンヘルム	フォルセナ铁	100	–	(风)	2	4	2	0	5
スチールヘルム	グランス钢铁	300	–	(火)	4	4	8	0	5
ロリマーヘルム	ロリマー圣铁	600	–	(光)	12	8	8	0	5
アルテナヘルム	アルテナ合金	900	–	(水)	12	16	12	0	5
マイアヘルム	マイア铅	1000	–	(土)	16	16	20	0	5
ミスリルヘルム	ミスリル银	2000	沉默	全	8	8	8	15	10
ハルコンヘルム	オリハルコン	5000	–	光	23	23	23	5	5
スケイルヘルム	鱼のウロコ	200	–	水	3	3	3	3	10
リザードヘルム	トカゲのウロコ	700	魔法防御ダウン	月	9	9	9	9	10
ドラゴンヘルム	龙のウロコ	5000	火ダルマ	火	20	20	20	15	5
ジャコビニヘルム	ジャコビニ陨石	8000	–	暗	25	25	25	25	5
マーブルヘルム	大理石	80	マヒ	风	2	2	2	2	20
クリスタルヘルム	クリスタル	10000	魅了	全	10	10	10	10	20

ハット

名称	原料	作成费用	耐性	属性	斩防御	叩防御	突防御	属性防御	强化回数
コットンハット	トップル木绵	50	スピードダウン	风	0	1	0	1	20









シルクハット	サルタン绢布	200	毒	火	2	2	2	1	10
ヘンプハット	ジャドヘンプ	700	能力低下	月	8	8	8	1	10
フェルトハット	アルテナフェルト	10000	混乱	全	10	10	10	10	20
オークハット	かしの木	50	–	木	1	0	0	2	5
ハリィハット	ひいらぎの木	100	–	水	1	1	2	4	5
バオバブハット	バオバブの木	300	–	土	3	5	3	8	5
エボニーハット	コクタン	600	–	火	7	5	5	10	5
アシュハット	トネリコの木	900	–	风	7	7	10	12	5
ディオンヌハット	ディオンヌの木	1000	–	木	10	13	10	15	5
ミスルトウハット	やどりぎ	2000	–	木	16	13	13	17	5
フォシルハット	化石树	5000	暗黑	暗	18	18	18	20	5
レザーハット	兽の革	400	–	(月)	6	6	6	0	5
クロコハット	ワニ革	1500	雪ダルマ	(水)	10	10	10	0	5
シェルハット	铁甲兽の革	5000	石化	–	23	23	23	0	5
ドラゴンハット	飞龙の革	8000	–	风	25	25	25	25	5

アーマー

名称	原料	作成费用	耐性	属性	斩防御	叩防御	突防御	属性防御	强化回数
ボーンアーマー	兽の骨	50	眠り	木	3	3	3	3	25
ダークアーマー	黑い骨	1500	–	月	25	25	25	10	10
ブロンズアーマー	メノス铜	50	–	(木)	2	3	2	0	5
アイアンアーマー	フォルセナ铁	100	–	(风)	5	5	8	0	5
スチールアーマー	グランス钢铁	300	–	(火)	15	8	8	0	5
ロリマーアーマー	ロリマー圣铁	600	–	(光)	10	20	10	0	5
アルテナアーマー	アルテナ合金	900	–	(水)	13	13	25	0	5
マイアアーマー	マイア铅	1000	–	(土)	30	20	20	0	20
ミスリルアーマー	ミスリル银	2000	沉默	全	15	15	15	20	10
ハルコンアーマー	オリハルコン	5000	–	光	40	40	40	5	5
スケイルアーマー	鱼のウロコ	200	–	水	6	6	6	6	15
スネークアーマー	ヘビのウロコ	700	–	水	15	15	15	15	10
ドラゴンアーマー	龙のウロコ	5000	火ダルマ	火	35	35	35	25	5
ハレーアーマー	ハレー陨石	8000	–	暗	45	45	45	45	5
オブシダンアーマー	黑曜石	400	物理防御ダウン	土	10	10	10	10	15
クリスタルアーマー	クリスタル	10000	魅了	全	30	30	30	30	20

ローブ

名称	原料	作成费用	耐性	属性	斩防御	叩防御	突防御	属性防御	强化回数
コットンローブ	トップル木绵	80	スピードダウン	风	2	3	2	2	25
シルクローブ	サルタン绢布	200	毒	火	4	4	4	2	10
ヘンプローブ	ジャドヘンプ	700	能力低下	月	9	9	9	2	10
フェルトローブ	アルテナフェルト	10000	混乱	全	30	30	30	30	20
オークローブ	かしの木	50	–	木	1	2	1	4	5
ハリィローブ	ひいらぎの木	100	–	水	3	2	2	8	5
バオバブローブ	バオバブの木	300	–	土	3	3	6	10	5
エボニーローブ	コクタン	600	–	火	5	10	5	12	5
アシュローブ	トネリコの木	900	–	风	14	7	7	15	5
ディオンヌローブ	ディオンヌの木	1000	–	木	9	9	18	20	5
ミスルトウローブ	やどりぎ	2000	–	木	12	23	12	25	5
フォシルローブ	化石树	5000	暗黑	暗	25	25	25	30	5
レザーローブ	兽の革	400	–	(月)	8	8	8	0	5
クロコローブ	ワニ革	1500	雪ダルマ	(水)	15	15	15	0	5
シェルローブ	铁甲兽の革	5000	石化	–	30	30	30	0	5
ドラゴンローブ	飞龙の革	8000	–	风	40	40	40	40	10

ブーツ

名称	原料	作成费用	耐性	属性	斩防御	叩防御	突防御	属性防御	强化回数
ボーンブーツ	兽の骨	80	眠り	(木)	1	0	1	0	10
アイボリーブーツ	象牙	400	パワーダウン	火	4	4	3	1	10
ブロンズブーツ	メノス铜	50	–	(木)	0	0	1	0	5
アイアンブーツ	フォルセナ铁	100	–	(风)	2	1	1	0	5
スチールブーツ	グランス钢铁	300	–	(火)	3	4	2	0	5
ロリマーブーツ	ロリマー圣铁	600	–	(光)	4	4	6	0	5

アルテナブーツ	アルテナ合金	900	–	(水)	6	7	4	0	5
マイアブーツ	マイア铅	1000	–	(土)	6	10	5	0	5
ミスリルブーツ	ミスリル银	2000	沉默	全	3	3	3	10	5
ハルコンブーツ	オリハルコン	5000	–	光	13	13	13	2	5
リザードブーツ	トカゲのウロコ	200	魔法防御ダウン	月	2	2	2	2	10
スネークブーツ	ヘビのウロコ	700	–	水	5	5	4	4	10
ドラゴンブーツ	龙のウロコ	5000	火ダルマ	火	11	11	11	10	5
アンクブーツ	アンク陨石	8000	–	暗	15	15	15	15	5
ペダンブーツ	ペダン石	1500	能力低下	月	6	6	6	6	10
クリスタルブーツ	クリスタル	10000	魅了	全	10	10	10	10	10

サンダル

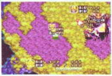
名称	原料	作成费用	耐性	属性	斩防御	叩防御	突防御	属性防御	强化回数
コットンサンダル	トップル木绵	80	スピードダウン	风	0	1	1	1	10
シルクサンダル	サルタン绢布	200	毒	火	2	1	1	1	10
ヘンプサンダル	ジャドヘンプ	700	能力低下	月	5	4	4	1	10
フェルトサンダル	アルテナフェルト	10000	混乱	全	10	10	10	10	10
オークサンダル	かしの木	50	–	(木)	0	0	1	0	5
ハリィサンダル	ひいらぎの木	100	–	水	1	1	1	3	5
バオバブサンダル	バオバブの木	300	–	土	2	1	2	5	5
エボニーサンダル	コクタン	600	–	火	3	4	3	7	5
アシュサンダル	トネリコの木	900	–	风	5	5	5	9	5
ディオンヌサンダル	ディオンヌの木	1000	–	木	7	5	5	11	5
ミスルトウサンダル	やどりぎ	2000	–	木	8	8	9	13	5
フォシルサンダル	化石树	5000	暗黑	暗	9	9	9	15	5
レザーサンダル	兽の革	400	–	(月)	2	2	3	0	5
クロコサンダル	ワニ革	1500	雪ダルマ	(水)	7	7	8	0	5
シェルサンダル	铁甲兽の革	5000	石化	–	11	11	11	0	5
ドラゴンサンダル	飞龙の革	8000	–	风	13	13	13	13	5

グローブ

名称	原料	作成费用	耐性	属性	斩防御	叩防御	突防御	属性防御	强化回数
オークグローブ	かしの木	50	–	木	0	0	0	1	5
バオバブグローブ	バオバブの木	300	–	土	3	3	3	5	5
ディオンヌグローブ	ディオンヌの木	1000	–	木	8	8	7	5	5
レザーグローブ	兽の革	50	–	(月)	0	1	1	0	10
クロコグローブ	ワニ革	400	雪ダルマ	(水)	3	4	4	0	5
シェルグローブ	铁甲兽の革	5000	石化	–	9	9	9	0	5
ブロンズグローブ	メノス铜	100	–	(木)	1	2	2	0	5
ロリマーグローブ	ロリマー圣铁	600	–	(光)	4	5	5	0	5
アルテナグローブ	アルテナ合金	900	–	(水)	7	6	6	0	5
ミスリルグローブ	ミスリル银	2000	沉默	全	2	2	2	8	5
ハルコングローブ	オリハルコン	5000	–	光	12	12	12	2	5
リザードグローブ	トカゲのウロコ	200	魔法防御ダウン	月	2	2	3	1	10
スネークグローブ	ヘビのウロコ	700	–	水	5	6	5	1	10
ドラゴングローブ	龙のウロコ	5000	火ダルマ	火	10	10	10	6	5
ヴィネックグローブ	ヴィネック陨石	8000	–	暗	14	14	14	14	5
クリスタルグローブ	クリスタル	10000	魅了	全	10	10	10	10	10

IX. BUG和心得

1.月魔法LV99!



在拿暗之精灵时，需要与BOSS リッチ进行战斗，而这场战斗有办法使得月魔法等级快速上升到LV99！做法也很简单，和リッチ战斗一段时间之后，让同伴被它放出的火焰烧中。在这种情况下装备上月魔法和拳套，手动操作魔法攻击リッチ，此时会看到同伴头上冒出大片的0，而同时月魔法等级会飞跃上升。只要保持同伴在被烧的状态持续攻击，很快就能达到LV99！途中如果火熄灭了，可以让同伴再次中招，不过要注意不能让同伴死亡。在此过程中下方的必杀槽会不断闪动，而リッチ有时也会出现图像缺损，说明这应该是个BUG。

2.出现两个男主角！



有几个玩家曾经遇上这种怪事，男主角突然会莫名其妙地多了一个！这种时候无论是住宿还是进出村庄都无法改变，重复的两个男主角都是作为NPC，即使选择的本来就是男主角也有可能出现的。这种情况下两个男主角HP会同样受损伤，不过可以自由攻击敌人，战斗后的经验值则会双倍计算，如果已经装备了经验加倍的饰品的话，获得的经验值更会是平时的4倍！

不过根据调查，这种情况一般都是在模拟器上修改金钱所造成的，所以说修改还是有危险的哦！

3.魔封石和メタルボール

更换武器、精灵来破坏魔封石和メタルボール是比较麻烦的，不过有些地方是可以直接跳过去的，当然这样会挨上一下……另外后期收集精灵时，



如果不想战斗拖延时间，也可以直接从挡路的敌人头上跳过，直接前往出口，这样可以节省不少时间的。

4.快速提升魔法等级

在イシュの町上方的ガラスの砂漠，这里的敌人プチドラゴン会变亮，此时物理攻击都会被反弹，初次到这里很容易就这样莫名其妙的死亡。不过变亮后再用魔法攻击的话魔法等级可以很快上升，将数个敌人凑在一起用拳套操纵魔法多次攻击效果更佳。



X.特别物品



在随机出现的商人ニキータ处购买过250次物品，那么再次遇到他菜单中除了Buy和Sell之外还会多出第三项：Special！在这个菜单中可以购买一些特别的东西，例如制作原料和装饰品，具体如下：

物品名	效果	售价
カーディナルアイ	DEF、MDF+20	4000
ファイアブレイズ	POW、INT+20	4000
ドラウプニル	POW、DEF、INT、MDF、AGI+15	8000

需要注意，出现Special的条件是250次购买，而不是购买250个物品！因此最好就挑最便宜的糖果（まんまるドロップ）卖，售价只有10，每次买了就退出，然后继续买→退出→买。钱不足时可以暂时卖掉其他的物品。

物品名	售价	物品名	售价
かしの木	15	メノス铜	15
ひいらぎの木	45	フォルセナ铁	45
バオバブの木	75	グランス钢铁	75
コクタン	100	ロリマー圣铁	110
トネリコの木	135	アルテナ合金	140
ディオンヌの木	150	マイア铅	150
やどりぎ	180	ミスリル银	180
化石树	210	オリハルコン	210

XI.小资料



打倒每个画面的全部敌人，有可能会出现宝箱，不过这些宝箱经常都伴随着满是陷阱的轮盘，这也是系列的特色之一了。现在就来给出各种陷阱的具体伤害值吧！

スパイク	MAXHP 的 1/10
アロー	MAXHP 的 1/7
ストーン	MAXHP 的 1/5
ボム	MAXHP 的 1/3
スモーク	MAXMP 的 1/3

XII.召唤魔法

在杂志中曾经介绍过的召唤魔法是不是很多人都没有拿到呢？事实上这个并不是在游戏流程中获得的，也不是完成某个任务或者打倒某个怪物得到的。到底如何获得呢？其实说起来很简单，每次和其他人通信，自己的アミーゴ人数就增加一个，而召唤魔法正是要求通信过的人数达到一定的要求，具体如下：

七贤者・セルヴァ	アミーゴ5人
七贤者・ポキール	アミーゴ10人
七贤者・トート	アミーゴ15人
七贤者・ロシオッティ	アミーゴ30人
七贤者・オールボン	アミーゴ50人
七贤者・ガイア	アミーゴ75人
七贤者・マチルダ	アミーゴ100人

文：maxim

大家来做RPG吧！





LIKY注：2003年的4月25日，知名的“《RPG工具》系列”推出了GBA版，但对于绝大多数国内玩家来讲，这款游戏的推出根本就不会引起他们的任何兴趣，因为这样一款以能够自己制作游戏为卖点的游戏，即使在日本也是属于那种极为“核心向”的专业级游戏，不仅需要一定的游戏开发常识，还需要相当的耐心你才能玩得转，而对于众多不懂日语的国内玩家来讲，语言的障碍更是一道难以逾越的鸿沟。然而，在我们身边有这么一位玩家，他凭着惊人的毅力，利用这款《RPG工具》做出了一个完全中文版的游戏——《倚天屠龙记》。或许你不相信，《RPG工具》是一款日文游戏，怎么能利用它做出中文版的游戏呢？这也正是这位玩家最让人钦佩的地方，他利用游戏中自带的那些有限的汉字，每次像捉虫一样一个字一个字地拼成一句句对话，游戏中的每一句剧情对话全都是这么一个字一个字拼出来的，你可以想象一下这样的工作量有多大。为此他还专门做了一本厚厚的字典，用来对照那些汉字在第几行第几列……而这次，LIKY就专门请他来为给家讲解讲解，怎样利用《RPG工具》做出一款游戏，让他结合他的《倚天屠龙记》手把手地教大家做游戏，大家鼓掌。



RPGツクール アドバンス

大家好！我是maxim。今天我为大家介绍的这款游戏可大有来头，不论是SFC、GBA、PS甚至PS2上都有它的踪影，它就是——《RPG工具》。这次我为大家介绍的是GBA上的《RPG工具》，由于有烧录卡和模拟器的存在，所以GBA上的《RPG工具》可以通过导出电池记忆等多种方式把自己做的RPG发到网上与大家分享，这可比以往其他机种上的《RPG工具》方便多了。好了，我们开始，还是先从《RPG工具》的基本系统开始介绍吧。

进入《RPG工具》后，有3个大标题：

サンプル　メイン　ケーブル

サンプル 中有 2 个副标题



[1]是游玩RPG工具里自带的RPG，没多大意思。

[2]是消去所有的文件，这是把大家做的RPG全部消除，恢复成游戏初始化时的数据。

メイン 中有 3 个大选项

[1]制作模式：测试并制作你的作品。使用内容制作中的数据

[2]内容制作：编辑制作作品中的各种数据对话地图职业主人公等。通过制作模式把数据串联起来。





主人公：有8个主人公可以创造，名字越长特技越多，占用的容量越多。

特技：可以做99个特技，特技使用的画面游戏中自带了，可以自由选择。

对话：编辑游戏中的对话，把对话以地图区域的方式分割成一组组，每个地图上的对话限制是99句。

职业：有50个职业可以创造，名字和升级属性可以自己设定。

道具：有99个道具可以创造，包括武器防具消耗品药水等等。虽然有点少，但是还是够用。

？？：没什么用的东西

怪物：可以创造99个怪物，怪物的图片和职业技能都可以设定。

地图：可以创造30个上限的地图，包括城市，村落，山洞，海底，塔等等。很有意思的。

制作者设定：游戏名称设定，开场的staff等等，可以把自己的名字写入游戏的staff中。

怪物组：把怪物编辑成一组一组，成组地和主人公战斗。

设定杂项：设定游戏中的属性，教会的金额等等。

[3]通过断电的方式把卡带变成RPG卡带，和外面买来的卡带一样。方便传阅，也方便被别人编辑。

通信

通过通讯线把游戏传给别的玩家。

刚开始进入游戏，初始化的卡带会显示一行字"坏什么什么"的日文字，这说明这盘卡里现在是空的，RPG的制作从现在就开始了。如果以后又出现这行字的话，那么就要检查一下你的卡带了，不是记录电池没电了，就是内容被删除了，注意了。

按START进入游戏。

选择第[二]大项进入制作模式，游戏会自带一个教学内容，可看不可看，这里就不介绍了。

进入内容制作模式，制作你的主人公，比如说主人公叫张无忌，职业是战士。设定初始等级等等，记得把没用的地图和东东都删了，要完全创造自己的RPG，先做好自己认为是起点的地图（比如《倚天屠龙记》中张无忌的起点就是冰火岛），好，现在就可以开始做RPG了！由于本人制作的《倚天》比较有代表性，所以以下制作结合了自己做的《倚天》为大家介绍。

进入制作模式后，会让你设定初始起点，就是最初主人公出来的地方，图标是带有S的标志。设定了初始起点后（比如是冰火岛），就开始游戏了，黑屏几秒后，主人公（张无忌）出现在初始位置（冰火岛的家中），好了，恭喜你制作RPG的第一步成功了。这时主人公可以在地图中行走，按START后再对空白处按A会弹出一个框，这是设定各种要素比如战斗剧情以及增加NPC或各种物件如宝箱等等的框。如图，像鸡蛋那样的物件是没有动作的物件。带有感叹号的物件表明这个物件是有动作的，有人字型的物件表明这是个有动作的NPC，比如说我做的《倚天》中这两个人就是张无忌的父母张翠山和殷素素。有动作的物件可以编辑删除和移动，没动作的物件是没有作用的，只是摆设。

对想要做动作的物件或人物或物品点A会弹出一个框，再点"做"进入这个人物的内部编辑，好了看到如图片所表示，这就是对这个人物或物件的内容动作编辑了。



对物件和人物进行动作编辑的时候，比较注重的是发展剧情的动作，有些玩家老是不会发展剧情，如果RPG没有剧情的话，那就不是RPG了，这里我主要为大家讲一下，通过人物和物件引发剧情的方法。

在对一个物件和人物进行编辑的时候，弹出以下这个界面。竖排的1234567这就是一个人物可以做的动作，上限是7 × 50=350个动作。在1中，这个动作是没有任何条件的动作，也可以说是平常动作。比如《倚天》中你和张翠山夫妇说话，他们总是说"无忌这次我们回中原，生死难知，快去和义父道别吧。"这句话。





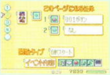
好了现在跑到义父的屋中，和他对话，这段和义父的对话中，条件也是无，就是平常动作，义父说："无忌啊。虽然我是盲人……"后面那个红色按钮的标志就重要了，这就是引发剧情的按钮，旁边的数字代表剧情号码。一共有200个。你也许会说不够用，其实不然，等你们熟练掌握《RPG工具》后，你就会发现剧情是可以无限制重复的，由于太过于深奥，这里就不浪费篇幅了。

所以说在无条件的情况下，张无忌和谢逊说完话后，就可以引发剧情1。

好了，各位玩家踏出了制作RPG的第一步！也是重要的一步！只要懂得引发剧情，以后的制作就是小菜了。好，既然引发了剧情1，那么剧情1有什么用呢？现在让张无忌回到刚刚开始的房间中，当一进门，就会发现张翠山自动走了过来！这是怎么一回事呢？原因如下，当你打开张翠山的动作编辑时，看竖排1234567中的2，你

看在2这个动作中，右边有2个框。这是干什么用的呢？告诉大家，这个框就是引发2中动作的条件！

条件大致可分为：持有特定物品，持有一定金额，队伍中有某个人，队伍中某个人死了，或在限定时间中，或剧情XXX。条件是剧情串联起来的关键！现在看我做的条件是：剧情1。不用想了，就是剧情1。刚刚在金毛狮王对话后我不是引发了剧情1么？现在剧情1就要在这里引发下面的剧情了。再看在条件下面的那个小框，里面有“A/L，接触，自动”三个选项，这个框也很重要。“A/L”就是对着有动作的物件和人物按键，才能激发他的动作。“接触”顾名思义，就是和有动作的物件和人物接触，你跑到他们身边碰他们一下。他们就会引发动作。“自动”顾名思义。就是他们自动执行自身的动作。好了，看到没？在张翠山的编辑中，那个框选的是自动！所以说，他就自动执行了2中的动作，且条件是剧情1。刚刚他走过来叫无忌睡觉就是这个原因。好了，以上的理解了么？理解的话恭喜！你又踏出了成为独立制作人的的第2步。（笑）

好了，既然以上的看懂了，现在就来把刚刚的张翠山动作2中的动作讲解一下吧。

动作1剧情中的人物移动：张翠山向前移动5步

动作2对话：张翠山说：“明天要早起的，早点睡吧。”

动作3结束剧情：结束剧情3。重要！就是把刚刚激发的剧情结束掉，图案是按钮被弹出来的样子。

动作4播放BGM：这里播放的是无声音乐。

动作5播放声音：这里播放的是睡觉的声音。

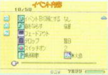
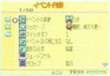
动作6黑屏开始：顾名思义，就是黑屏，需要设定黑屏结束来设定黑屏之间的间隔。

动作7大型字幕：就是像看星球大战开头一样的字母从下往上缓缓的上升，主要是剧情的交代作用。可以设定成一个字一个字的出现，这里出现的是“第二日”。

动作8引发剧情：引发剧情2。

动作9场景移动：让主人公移动至目的地场景。

动作10：黑屏结束。

这里要介绍一下结束剧情和黑屏以及场景移动。

结束剧情。顾名思义就是把剧情结束掉，比如刚刚义父说话后引发的剧情1，现在在这里就被结束掉了。但是如何做呢？是这样的，这个比较深奥，没有体验过的很难说明白，我这里就说一下，当动作被执行时，除非“消失”和“场景移动”这两个动作能中断动作，其余的动作一律等动作执行完才会受到电脑的再考虑。就是说，你就算先把剧情1结束，是在这个动作结束后，才会真正的结束，不用担心动作执行到一半的时候因为条件被结束而使动作被结束掉。

黑屏。黑屏分为黑屏开始和黑屏结束，在以上介绍的动作中从动作6的黑屏开始到动作10的黑屏结束当中隔了3个其他的动作对不对？对了，就是说，在这黑屏期间执行了这3个动作，所以说以后大家就知道了，黑屏期间一般是为了隐藏剧情发展时的一些小瑕疵，就是如此。



再说场景移动了，场景移动是比较用得着的，当一个动作执行时如果场景移动，那么这个动作就中断了，这就是我要提醒大家的。

以上是对NPC张翠山条件1下动作2的解释，好了，再试一下。

嗯，如预料一般，张翠山走向无忌，然后说了“早点睡吧，明天方要早起的。”继而黑屏。然后出现睡觉的声音。之后出现“第二日”的字母。等“第二日”上去后，黑屏结束，人已经在床上了。好了成功了。

小贴示1：因为结束剧情和引发剧情是看不到的。所以可以在制作模式中按START再按A，在茶杯图案中，可以看到一个一个小点点，上面有数字，不



要怀疑，这就是你引发的剧情，引发的剧情对应图表中的一点，所以以后查看很方便，在这个表中也可以自己点，来测试剧情哦，就是真正游戏中不能。

好了，现在不是引发了剧情2吗？会发现无忌在家里，爸妈都不见了，这时张翠山和殷素素到哪里去了呢？其实他们在的，只不过不显示出来。RPG制作中，让人物不显示和显示或变换很重要，现在如图看看。在动作3的框条件2的条件下，看到了吗？人物框中人物是没有的，这就对了，在条件2的条件下张翠山人物是不显示的，现在大家知道怎么让NPC时而消失时而变换的原因了吧。



小贴示2：发现人物框中有很多箭头和原点的框吗？这就让NPC人物移动或站立等等。

现在张无忌走出村外，看看，这个冰火岛就是这个样，那旁边的小村就是无忌家，但是如何把无忌家和大地图连接起来呢？我来介绍一下。

移动后面的是冰火岛，这个框中选择的就是地图，我在这选择的是冰火岛（无忌的家），然后会弹出一个框，选择登陆地点后，以后这个点就是大地图和小地图的连接了。下面那个框是出来的位置，选择一下后，出来就是选择出来的地点了。然后看“开始”那几个日文字，和触发动作的剧情一样。分为“A/L”、“接触”、“自动”，不用说了，一般我选的是接触，人走到城上就进入了城市。好，做完了！进出几次试试。好，可以进出了，成功了。





然后走到岛的上方，发现父母和义父都在这，奇怪了，刚刚怎么没看到呢？这就是前面所说的使人物显示和不显示的方法做的。现在，在张翠山的动作编辑中可以发现，动作1是无条件的情况下，不显示。然后看动作2，在条件2的情况下，张翠山是显示的。好了，又不用怀疑了，就是如此，在无忌没有条件2的情况下，张翠山和殷素素、义父是不显示的。只有引发了条件2才显示了出来。

好了，打开张翠山的动作2条件2下，现在可以看到。



动作1对话，我们起程吧。

动作2选择支：重要重要，在选择了这个动作后，会让大家选一行字。这里选的一行字代表的是选项中的2个选项，比如我在一下面选的两行字，一行是“是”第二行是“否”。也可以是其他字比如“打他”“不打他”等等。所以这里“是”和“否”就是2个选项。（看书的人：我看不懂！）这里我说的是比较深奥的东西，需要多深入理解一下才能理解。再选择了“选择支”这个动作，选择了选择支的两行字后，就出现了两行动作，第一行字下面是选择了第一个选项后执行的动作，第2行是选择了第2个选项后的动作。（看书的人：我又看不懂！）好了，在看懂以上的内容或对内容有点了解的情况下，现在就要执行了，在选择“是”的那行字下面是选择了“是”后执行的动作。在“否”的下面是选择了否后的动作。







选择“是”的动作

动作1播放BGM：回想。

动作2NPC移动：张翠山向前移动2步。

动作3NPC转向：张翠山向左。

动作4对话：珍重。

动作5NPC移动：张翠山向右一步。

动作6NPC移动：张翠山向上移动一步。

动作7主人公移动：张无忌向右移动一步。

动作8引发剧情：引发剧情3。

动作9播放声音：这里是海涛的声音。

动作10全屏显示一幅图片：选择一幅美丽的图片全屏播放。我选的是海岛。

动作11大型字幕：七十七天后、中原。

动作12黑屏开始。

动作13BGM回复：顾名思义，BGM回复成平常的音乐。

动作14场景移动：张无忌移动到中原（大地图上的中原）。

动作15黑屏结束。

选择“否”下面的动作

没有动作。

好了，设定好了，现在测试一下吧，当张无忌和张翠山对话后，张翠山：“我们启程吧。”选择“否”的话，就没有动作。选择“是”的话，播放音乐“回忆”，张翠山移动到谢逊身边向左，说了“珍重”，然后移动到木筏旁边，然后张无忌也移动到木筏旁边，然后播放了海涛的声音，然后出现了一幅美丽的海图，然后等“七十七天后，中原”结束后，黑屏开始，音乐回复成大地图音乐，然后黑屏结束，张无忌已经在大地图上了！好了！成功了，张无忌和父母都回到了中原了！这个动作成功了！

现在冰火岛上的剧情和动作都讲解完了，教学就先告一段落，下面讲一下做游戏的经验吧。

做游戏的基本流程

思考做什么→想好游戏名称→写剧本，流程等等→开始制作内容→进入测试模式把内容串联起来→做完收工→把游戏的记录导出烧录卡或备份放到网上给大家玩。

本人认为，做RPG要有以下三点才能做成，



▲昆仑山下般六残。

1.要有超强的毅力或超持久的耐力，心里要知道大作RPG不是一两天能做好的。

2.要有奇想天外的构思或精通某些制作要领，熟悉某些经典小说的情节（比如说我做的《倚天屠龙记》，我可是绝对的“倚天饭”，《倚天》的VCD和小说我都有，看了又看，对剧情了如指掌。）



▲绿柳山庄赵女欺。

3.要有条件上的允许，GBA最好要有一台。或用模拟器制作也行，烧录卡最好要有，方便导出记忆并随时备份。



自认为都符合以上几点的玩家不妨来试着做做RPG，因为说不定未来的RPG大师就这样诞生了。

如以上所讲，完成一个比较大的RPG不是一两天就能做完的，难免有些人会因为种种原因中途放弃，虽然说我没有教训别人的资格，我的《倚天屠龙记》也只制作到一半多点点，但是很多掌机朋友都看到了，网上往往有些制作者把做了一点点的作品甚至只有两幅图的作品放出来大肆宣扬，然后等人家都十分期待的时候又不高兴做了，这是很不好的，要知道持之以恒的道理，《倚天屠龙记》里不是唱“让我……有始有终……”做RPG是如此，做其他事也是如此，比如打机学习等等……（一个茄子丢了上来，锅铲一挡，茄子命中失败）

制作RPG的步骤如上所述：一般都是写剧本和构思很重要，比如说你对原著的剧情不满，好，很好，你可以把剧情改个天翻地覆，比如说我就是因为看了电视剧的《倚天屠龙记》后对结局很不满，原著好好的周芷若和赵敏和张无忌，怎么变成赵敏一人和张无忌了？不知道拍电视的有没有看过原著？最后的结局金庸早点给大家了，谁都知道是周芷若、赵敏二女和张无忌远走高飞。于是我想太可恶了！得改回来，为周芷若打报不平。于是我开始了漫长的制作过程。大概从这个暑假的7月18号开始制作的，当中没有停过，一直制作到现在，真的累哦。本来我设计了多重结局的构思，张无忌在汉水江畔，如果在周芷若一家没被杀害前去她家该多有意思呢？张无忌如果不练九阳神功会怎么样啊？胡青牛治好张无忌又会怎么样啊？于是我开了条隐藏路线，前提是在周芷若父母被杀前去她家，然后在蝴蝶谷被胡青牛治好玄冥神掌，然后上武当山见太师公。如此如此，但是做到后来发现不对了！



▲无奈师命刺无忌。

《RPG工具》的容量限制是60000，现在才做了这么点就用了30000多了，那以后还做什么？于是忍痛把分支删了，然后制作中处处小心容量的问题。其实真的对这小小60000的容量很

生气！做个有动作的物品要12容量，一个中文要2个容量！真是不够用啊，如果做成两个游戏玩起来又不爽。于是只能忍痛删啊删，删到现在武当山的几座庙就只剩紫宵宫了。（本来还想恶搞开个厕所呢，汗。本人其实很喜欢恶搞的，其实在做RPG中来几个恶搞也很不错！这是思路活跃的表现，真的。）

另外，主人公的上限是8个，算上张无忌，赵敏，小昭，张三丰，常遇春，周芷若，张无忌（小时侯），蛛儿。由于剧情的需要张三丰和常遇春都有战斗的戏份。所以不能没有他们。而张无忌从小到大外型是一定要变的，所以也少不了，所以说这个限制真的很不好，比如张无忌成了教主后总要带几个人马吧？如杨左使，范右使，韦蝠王，白眉鹰王等等。就算排除他们，那谢逊总要吧。谢逊灵蛇岛上和张无忌力战波斯风云三使，总少不了谢逊吧。这就是《RPG工具》不好了，主人公，少！还要说一下地图的设定，本来是没怎么想就开始制作地图了，可是后来发现不对，地图乃大耗容量之物，所以在这里提醒大家！做地图的时候一定不要乱造房子，乱制作物件，这两个只要一多，容量一定撑不住。本人制作的地图开始时雄伟壮观！但是后来发现很多房间都是空的，且没有用处，这才领悟不能乱造地图的道理！但是后悔还是来的及的，于是我删了很多没用的建筑，大大节省了容量。一般来说一个游戏中一张城市村庄地图中的“客栈”只要一座建筑就型了，没必要做得老多，而且没有的房子可以等做完必要的东西以后再加，这样可以担保不会浪费宝贵的容量。这里还要说一下字幕！真是很气愤啊，字库中虽然有中文字库，但都是散乱在字库中的（LIKY：其实那些汉字是根据日文读音规则来排列的），可想而知，在里面找个中文有多难，何况制作的RPG中有多少对话，看看我制作的倚天屠龙记就知道了，我是做了本厚厚的字典，专门对应字库里面的中文的。由于很多中文在那些日文汉字库里没有，所以我做RPG的时候找不到字就用同音字或拼音代替。记得前些时候有人在论坛里说我是文盲，游戏里都是错字，这可真是天大的冤枉，结果大家知道，他是错怪我了，是《RPG工具》惹的祸！

再说一下就是画面和音乐的问题，由于《RPG工具》的游戏画面都是设定好的，大家是不能改动的，所以只能随便了，其实《RPG工具》的某些战斗画面也是不错的。还有音乐，个人认为《RPG工具》的内置的音乐是很不错的，比如“回忆”、“宿屋”两首，我把它们选择成《倚天屠龙记》的剧情高潮时的歌曲和开场主题歌。真的很不错哦。

好了，我就说到这里了，不知大家看懂了没有？我可是认真地传授给大家了，这些东西都是我在制作游戏中总结出来的，是绝对的经验之谈，对许多疑难点都做了解释。希望大家看了这些东西后能对制作RPG提起兴趣，大家一起制作RPG，互相交流。

好了，谢谢大家看完我的文章，我也要回掌机之王论坛去了，大家多多来做客啊，www.17game8.com可是好论坛哦，目前本人制作的《倚天屠龙记》一般都在这个论坛发表，目前完成度已到52%，说不定大家拿到书的时候已经做完了呢。还要谢谢各位论坛的朋友，是大家一手支持我的《倚天屠龙记》和《奇迹MU》到现在的。好了，各位88。


▲明顶揭穿成昆计。


▲蝠王身轻绝不敌。


▲鹰王力斗六高手。


▲陷阱中无忌戏赵女。


▲昆仑两仪对无忌。


▲老尼话说明教事。


▲左使蝠王身中毒。



加勒比海盗

文：第一天

此款游戏以一种非常清新的风格展现在了我们面前，尤其在音效方面，但是在操控上稍微有一些难度，结合了《大航海》、《古墓丽影》以及《猴岛小英雄》的一些要素是这款游戏的突出特点。游戏强调的并不是爽快地砍杀敌人，因为那样你会死得很惨，一定要注意技巧的配合。游戏过程中要尽可能多地收集金币，达到一定数量会有奖励。



加勒比海盗		TDK/Pocket Studios	ACT
GBA	Pirates of the Caribbean	预定 2003 年 7 月 1 日	美版
	1 人	密码记忆	29.99 美元
	—		

这是在加勒比海地区关于我的曾经在海盗生涯时的冒险故事……



我叫杰克，曾经是黑珍珠号上的一名海盗，直到有一天一个叫做巴布萨的人占领了我们的船，我被他视为最没有用的海盗，于是……

巴布萨：很好，杰克！作为海盗你是我见过最差劲的一个。现在我是这艘“黑珍珠号”的船长了，任何人都没有质问我的权利。

“你是个邪恶并且残忍的家伙，巴布萨。”我在做着最后的斗争，虽然只是在嘴上。

巴布萨：噢！你是多么的有型呀，不过很遗憾，你将没有机会再说下去了，你不得不去散步了

我还想再说些什么，我恨不得把这个家伙的肉全部吃掉，可我在这个恶棍面前已经没有机会再发表言论了。因为我已经被迫站到了跳板上。

巴布萨：在这块跳板上散步吧！像个真正的海盗那样！

就这样可怜的我将在海里游荡了……

我是一名海盗，游泳对我是家常便饭，所以





我很快便游到了沙滩上，并且我开始巡视四周。这是一个荒岛，但是我还没有失去对生存的渴望。



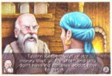
如果我能点亮起一团火，也许我能让路过的船只看到我！我现在要找到一些可以燃烧的木头。

就这样，我冒险路程也就真正的开始了。

现在我为了脱离这个荒岛一定要找到可以燃烧的木头，在岛上我看见了很多的金币，海盗特有的贪婪促使着我尽可能多地去收集它们。最终功夫不负有心人，在一个山洞里我找到了可以燃烧的木头，我异常兴奋地拿着这些木头在海边点起了篝火，一艘路过的商船看到了我，我得救了……

我被他们带到了一个很繁华的港口，我不知道这是哪里。但我还是认得熟悉的酒吧是什么样





子的。我要了一杯啤酒，并且问这里的老板这是什么地方。显然他被我的问题搞得很惊讶。

“天那！我现在被问了一个最奇怪的问题。这里当然是皇家港口，是加勒比海地区中英国最大的城市，那你是谁呢？”他这样回答我说。

我很诚实地告诉他我叫杰克，是从加勒比海

上一条叫做“黑珍珠号”的船上来的。他对于我这样的回答更加的吃惊，看来他是知道这艘海盗船的名声的。

“你知道这艘船吧，现在那里发生了叛变，被一个叫做巴布萨的恶棍控制了，并且我被他赶下了海，现在我是一个分文没有的穷光蛋了”我继续说道。

“我听说过这个人，而且，如果是钱的话你没有必要为此而担心，现在有五包黄金被人从英国的要塞中偷了出来，并且就被藏在这附近，去吧，小伙子，但一定要当心英国士兵！”



于是我在港口里找寻起了黄金，一共5包，对我的诱惑是多么的大，但是港口里面执勤的士兵好像对我不是很欢迎。不过我还是找到了这五包黄金。（LVPQ1VKPQY）

现在，我的经济危机暂且过去了，我又回到了酒吧，底气十足地要了酒。并且询问老板关于巴布萨的事情。通过老板我得知，巴布萨现在正在寻找着一个宝藏。但是我知道巴布萨那里并没有全部的宝藏图，这份宝藏图是被分为很多小块的，巴布萨只有两块，而且其中的一块还被我偷走了。接下来我要用我刚刚得到的黄金去买一艘船，因为太多从这港口路过的商船实在是让我馋得受不了。老板又惊呆了……

好了，接下来我就要重操旧业了。我要操作这艘船去打劫 3 艘商船。（玩到这里总是让我不经意间想起了《大航海时代》，想起了那时为了找寻更多的宝藏的日日夜夜。真希望GBA上可以尽早推出《大航海时代》的移植作品。）（LFZK?4KXH6）



就这样 3 艘不幸的商船成为了我的喝酒钱。而我的行为似乎也得到了酒吧老板的欣赏。他对我讲我很像他已经死去的爷爷的年轻时候，并且他提到了他爷爷再死之前埋藏的一财宝。而且，如果我能找到那些财宝的话，就都是我的了。噢！这是一个多么振奋人心的事情，刻不容缓，在付过酒钱之后，我就去寻找那位逝去的老人当年所埋藏的宝藏了。

在这个港口里有一片墓地。我想到老爷子的墓碑去看看，兴许会有些线索。在一块与众不同的墓前我得到了那张老爷子的藏宝图。图中标出，宝藏藏在了三棵树的中间。





现在我需要的就是一把结实的铲子。通过这里的居民我知道可以在市场里找到一把铁铲，我迫不及待的向市场跑去，然后拿起我的铲子就飞奔而去挖宝了！

在海边丛林。我按照图示找到了那三棵树的位置，经过一番努力的挖掘，我见到了那份丰厚的财宝。（9L9SCNWFRW）





当我正要回去的时候，突然一个打扮很入时的海盗模样的人出现在我的面前。这个家伙吓了我一跳，于是我质问他的来历。他回答我说他叫山姆，并且很多人叫他瞎子山姆，他说他得知有些海盗正在附近寻找宝物，在镇子西方有一个山洞，那是一个很久以前偷运者藏放宝物的地方，在洞口有一块石头挡着，但是却可以很轻松地挪开它，因为石头是活动的。当我再问他，里面会有些什么宝物的时候。这个瞎子神秘兮兮地说会有一些更令我惊奇的东西在里面。

听到这里，我还要多考虑吗？于是拔腿就奔向西方的山洞，到了洞口，从石头左边将挡在洞口的石头推开。随后进入山洞，在里面我发现了很多的尸骨，看来不少人为了财宝葬身于此，“多么阴暗的山洞”。在里面我发现了一些机关，但是对我来说，并不算什么，进入一道铁门后，我找到了山姆所说的宝箱。（P3YMZYQGYZ）





在宝箱中找到了一把火枪，还有一张碎片，难道这些就是山姆所说的宝物吗？我带着疑惑又找到了山姆。可是这个瞎子却反问我说“难道你不知道这些是什么吗？”

我于是将自己在黑珍珠号上偷到的那一片藏

宝图碎片拿了出来，并且和这一片对上了，我开始兴奋了起来，并且叫嚷道：“它是这张藏宝图的一部分！并且和我这张十分吻合！”



这个碎片上标注着一个新的小岛，名字很奇怪，叫做“弯曲的小海湾”，而山姆好像认识这个地方，并且声称自己在那里有一些买卖。他要求我带他过去，于是作为报答我便答应将这个瞎子带到这个新的小岛上。



通过港口上方，我们登上了停靠在那里属于我的船。因为我刚才抢跑了英国人的五袋金币，于是在海上这些英国人会攻击我的船。现在我的实力并不是很强，所以我不理会他们，绕开他们的攻击，艰难的来到了这个新的小岛。(LVPQ9VOFFL)

“啊，这里就是小海湾了，我几乎可以闻见金子的味道！”山姆打趣道。

“你什么意思？”我并不觉得他这个玩笑很有趣，因为在刚才的航海过程中，我几乎丧命。

“国王的金子，杰克！英格兰国王的金子，杰克！英国兵正在将装载着金子的船开回英国，而且今晚他们将和他们的金子一起留在这个岛上。”他几乎嚷了起来。

虽然我对这个瞎子并不怎么喜欢，但是我喜欢这家伙所说的金子。我开始对他的话题感兴趣了，咳……那时候的我总是如此的贪婪。现在我也明白了之前这家伙对我所提到的“买卖”是什么意思了。在他的劝说以及我那嗜金如命的强烈欲望支配下，我们开始打起了这些金子的主意。

接下来，我在这个镇子里收集了一些弹药(会有大用处的)，然后就便朝着镇子下方的森林进发了。在森林左边我跳上一些高台后发现了很多士兵，所以我认定，财宝定会藏在上面的地方。解决掉一些英国兵后终于在最上面一层中找到了金子。LFZKOM27GB)

当我回去见到山姆的时候，他很焦急地对我说，现在英国已经派出了一支舰队来迎接这支护送金子的军队。我意识到，一场异常紧张的大海战就要开始了。当时敌我差距很悬殊，英国方面多艘大型战舰，而我只有这样一支若不经风的小船，而我要把他们一一摆平，所以此时我很好地利用重型炮弹的威力，并且不与敌人扎堆较量，当我看到这些英国人一艘接一艘地沉没时，我心中涌上了一股莫名的激动。(9L9SMXBGSN)

在这之后，山姆对我更加赞赏了。当我向他表示我的船太旧，打起仗来很吃力的时候，这个疯子却建议我去搞一条英国的巡洋舰来。而这个疯狂的主意也让我很是着迷。

“那听起来似乎太伟大了，山姆！”我当时这样回答的他。

山姆将一条非常有用的信息透露给了我。有一艘崭新的英国巡洋舰正在岛的另一方，它是最后一艘在小海湾周围的英国军舰。而我需要通过一个洞穴才能到达那里，这个洞就在这个镇子的最西方。



我又要踏上了偷船的路程，进入那个山洞，在洞内有一些使用火枪的家伙，我很费劲地才将他们解决掉。这个洞内十分危险，有很多大裂缝以及悬崖，我讲自己平生最强的本事都用了出来，最终看到了那艘梦寐以求的战舰。(S3YP7C8S33)

回到皇家港口，我到酒吧又找到了那里的老板。这时候他对我讲话的语气都改变了，看来在这片海域我已经名声大振了，酒吧老板告诉我说这里的州长得了一种重病，他需要一种名叫“狗舌头”的药草才可以进行治疗。看来这卖力的事



情又要落到了我的肩上。他还告诉我最好可以尽快找到这份药草，因为那样可以挽救州长的性命，而这种草只在一个只有渡渡鸟栖息的岛上生长。并且拿给了我一张相关的地图。“啊，这，这不是藏宝图的一部分吗？为了这，就算前面是刀山火海我也去！而且救了州长的性命对我也没有什么坏处。

我驾驶着我新抢到的战舰出发了，这艘船真是不错，速度快了，火炮的威力也更加强劲了！很快我便登陆到了渡渡鸟栖息的岛屿。

在岛上我颇费一番心思找到了两捆“狗舌头”这下应该够了，州长应该有救了。(7W1BL3KCYD)



我马上带着这两捆救命草回到了皇家



港口。并且州长在用了我送给他的药草后很快便痊愈了。看来杰克颇费一番周折找到这些植物也不是没有回报的呀，终于，州长接待了我。想想之前我还抢了他们的金子和战舰，真是很过意不去。

州长表示他从来没有想到过会被一个海盗所救，我告诉他没关系，不用记在心上。因为我确实也没打算想救他，我想要的只是这张图，只不过顺便罢了。但是州长却很知恩图报，他交给了我另外一张藏宝图碎片。他说这是他们多年以前在“卑鄙沙滩”抓获的一个海盗身上找到的，并且哪个海盗提到那个岛上有一批埋藏起来的财宝。



我告别了州长，驾船来到了这个名为“卑鄙沙滩”的岛屿。因为不熟悉地形，所以我先找了一份当地的地图，之后向下一个地点前进。



在第二片区域我找到了一把铁铲，拿这把铁铲在左上角的海滩两棵树的位置挖到了财宝。(NGJ5KLLN3J)

我回到皇家港口的酒吧，向老板炫耀自己刚刚找到了藏宝图的另一块碎片和新发现的一个岛屿。但是酒馆老板却提醒我最近要小心。我很不解地问他，难道是巴布萨那边发生了些什么。

“这并不是一个很好听的故事，杰克，巴布萨说藏宝图将会引导他找到古老的财富。”酒馆老板这样回答道。我还是不大明白。“一种很特别的硬币，然后巴布萨又说那硬币有很奇怪的力量。”老板继续说道。

“那会发生些什么？”

“没有人会知道，只是有些人说，当时他们发现那个硬币被诅咒过以后，所有水手都死掉了，就连巴布萨也在其中，并且还有更可怕的事情发生。”

我敢肯定答案可以在“图目”岛上找到，这个阴险的家伙究竟想要做什么？！



我来到了这个叫做“图目”的小岛，在这里有一座神庙，而且途中很多的机关炮台，并且还有一些骷髅海盗出现，这些究竟意味什么？不过我还是找到了那枚被诅咒过的阿兹塔克硬币。(VKTYLF?K?L)



这一定就是巴布萨在找寻的硬币之一。突然几艘海盗船的出现引起了我的注意，显然他们并不是来这里进行野餐的。这些家伙非常难对付，所以我备加小心。(P9F5C1LDCG)

回去以后，州长找到了我，并且他此时也在犯难，要求得到我的帮助。因为最近在小海湾那里频频出现海盗，并且不是平常的海盗，而是骷髅海盗。我认为这可能和刚才攻击自己的那些海盗有关系。现在小海湾当地的人民非常惶恐，他请求我一定要帮助他根除掉出现在小海湾那里的海盗。



当我到小海湾的城镇里已经是午夜了，当地的居民告诉我，这里的骷髅海盗已经到了泛滥的地步了。我当然义不容辞地将这些鬼一样的家伙一一干掉。(1WQYZTFNR6)

在小海湾我又碰见了久违了的山姆。“生意，杰克，是生意！”他的回答一如既往的奇怪。他告诉我这里的骷髅海盗都是巴布萨的手下。我怎么也不相信，因为巴布萨已经在上次死掉了。但是他说巴布萨并没有死，并且现在还拥有一支骷髅军队，而那些骷髅海盗在这个岛上的目的也是为了找到山姆，因为山姆与巴布萨之前曾经有过一些恩怨——山姆的瞎眼正是巴布萨弄的。因为我这次救了山姆的命，所以他将自己保存多年的藏宝图的另一块交给了我。

我回去见到了州长，他以一艘更加强大的战舰向我表示了谢意。

在酒馆我对老板说我将要去西班牙，因为在那里有着更多的阿兹塔克废墟，我会发现更多的东西。但是老板告诉我，英国目前正在和西班牙开战，所以他们决不会让我进入港口。固执的我没有多加在意，我也想试试这艘新船的威力。

在西班牙的港口外，我遭遇到了西班牙舰队，但是我的目的不是他们，而是港口里的炮台，我命令所有火炮一齐向陆地上的炮台开火，几炮下来，他们便屈服了。(QRW2K92XD6)

我来到了西班牙的土地，不过这里的人并不欢迎我，但我的目的不是战斗，而是寻找阿兹塔克神庙。我在城市的上方丛林中发现了阿兹塔克



神庙，并且又找到了一枚阿兹塔克硬币。(OK399FGQT2)

回到英国后，酒馆老板告诉我，现在西班牙十分愤怒。为了报复，西班牙已经派出一支舰队前往皇家港口。我一定要在这支舰队到达港口之前打沉他们。(HXX9P08B1M)

在我解决掉西班牙舰队以后，有消息称，巴布萨这边好像已经知道了我取走了两枚硬币，所以他十分恼火，并且派出了六七艘海盗船来攻击我。(9Z46LTZJ7M)

干掉这些乌合之众后，州长又找到了我，并且抱怨说现在巴布萨愈加猖獗，只有和西班牙联



手才可以对付他，但是有一些反对派并不想要这样的事情发生。州长要求我来做他的护送工作，直到他参加完和平会议。(FNNL19?NJN)

最后经过大伙的努力，英国与西班牙言归于好了，并且西班牙大使维托州长将另外一片藏宝图交给了我，我一定要在巴布萨没有到达的那个叫做"死人的眼睛"的小岛之前，到达那里。

在新的岛上我发现了一尊奇怪的雕塑，先没有过多的理会，我分别在雕塑后面的两个洞穴内找到了两枚绿宝石，并且镶到了雕塑的眼睛上。突然机关打开了，露出了一个地洞。在地洞内我找到了另一枚阿兹塔克硬币。(XLTLMCB7JZ)

当我拿着硬币找到了山姆，而山姆却很着急得对我说，今天晚上巴布萨的另一艘船将进入皇家港口，而恰恰港口的灯塔坏了，而我则要赶快找一些灯代替灯塔，将巴布萨的船误导进入峡谷，毁掉他们。



现在皇家港口里已经到处都充斥着骷髅海盗，我必须在港口以及郊外的各个角落里找到9盏马灯，并且一次只能拿两盏，找到两盏后将灯送到郊外洞穴旁边的山地上，然后再去寻找另外几盏灯。(P4RF1D05MK)

就这样，巴布萨的船被我们的计划搞垮了，我非常兴奋地找到了山姆，山姆也给了我一个惊喜，因为他在船出事的地方发现了巴布萨持有的藏宝图最后一片。这样，整张藏宝图终于被我收集全了。最终巴布萨藏身的小岛也显露在了我的面前。巴布萨，你的末日就在眼前了。此时我决定一鼓作气，终于我踏上了最后决战的道路。

在海上我遇到了我曾经奋斗过的黑珍珠号。但现在它已经是我的敌人了，我愤怒地向它开着炮，几炮过后，它便逃走了。(23PJJ5XPLD)

我开着船紧跟其后。跟着它进入了一个阴暗



的峡谷，无数艘失事的船只已经告诉了我这里是一个极其险恶的地方，但是已经走到了今天还有什么可以吓退我呢？(LPZRTMVVPH)

在峡谷的最深处，我登上了岸，肮脏、潮湿的空气我可以断定巴布萨肯定就藏在这里面。在洞穴的最深处我终于见到了久违的"老朋友"巴布萨，仇人见面分外眼红，我拔出了我的弯刀，一阵乱砍之后，巴布萨倒在了我的刀下。(一定要等巴布萨挥过两刀之后，贴近他再砍，不然无效)(6B9GWVJFK2)



我找到了最后一枚硬币，在好奇心的驱使下我将所有的硬币放在了一起。但是意想不到的事情发生了，已经死去的巴布萨突然活了，他那肥硕的身躯现在只剩下了一幅骷髅。"啊，杰克。我真的要好好地感谢你，你帮了我一个大忙，知道我为什么需要这些硬币吗？因为它们会令我变得无比强大。而现在，哈哈，我做到了。接下来，杰克。你的坏运气来了。"巴布萨丧心病狂地向我吼道。

是时候结束一切了，既然错误是我造成的，那就决不能让这个魔鬼存在。(这回要多用重击)魔鬼是不容许存在这个世界上的，所以他仍旧倒在了我的刀下。

硬币回到了它们该去的地方，而我也回到了皇家港口。

也许现在我该是放弃海盗生涯的时候了……

也许现在我该是用诚实努力生活的时候了……

也许……

一切都只是也许，那就是我的历史，我曾经海盗的历史。



THE END……

文：黑暗研究组·水神修

13分6秒和16.6%，《晓月》的最速和最低



编注：在上一辑《掌机王》的《晓月》研究中，玩家创下的最低完成度是17.2%，而这次这一记录被水神修玩友刷新了，他的最低完成度达到16.6%，而且他还带来了他的最速通关时间——13分6秒，我们且来看看他是如何实现的……

玩《晓月》有些时日了，但有一个问题百思不得其解，二段跳中为什么没有直接加入飞踢？直到最近和朋友看怪物图鉴时，被"虽小但不可小看"（17号小恶魔）这句话吸引了，不错，减小0.6%的完成度和大大提高通关时间就靠这不起眼的小恶魔。

高手大概一下就明白了，这里我还要说一下最先想到的东西。如果直接加入飞踢，在礼拜堂那个要用飞装甲的地方就可以踩小恶魔上去，所以到二周目时飞踢也归入了事件道具（这是游戏不完美之处，竟然由怪物持有事件道具），虽然制作者尽力避免，但还是忽略了小恶魔是有翅膀的——靠小恶魔吹飞，SOMA就可以直接上那个平台。大家到此不必急着去试，试过的朋友想必也费了些周折，下面才是本文的正题。

1.咖喱饭

咖喱饭是大多数人在游戏过程中绝对不会用到的魂，可毕竟食物的力量是伟大地（咖喱饭道具的解释是：吃了会上瘾），把咖喱饭扔到左侧平台上，小恶魔居然不管SOMA先解决温饱。这就是关键，我们要用咖喱饭来引诱小恶魔将SOMA吹飞，但扔咖喱饭也是有讲究的。

2.小恶魔的飞行规律

为了最速，所以以通向礼拜堂的门为出口。小恶魔看似在乱飞，实际上是有规律的，不知大家有没有注意背景画面的4根绿色柱子，最关键的就是左数第2根。如图1，开门后要走到那里并且面向右等着（顺路一定敲掉另一个小恶魔），注意说在前面的注意事项，装备钢铁巨象兵的魂。

小恶魔就会飞到SOMA的后面，如图1，此时起跳扔咖喱饭，注意距离，如图2，于是小恶魔会飞向咖喱饭，尽量靠回原处，等半秒左右，看准时机，


图1


图2

尽量跳到小恶魔的前半身上，于是就会被吹飞上去。如图3。

开始很难掌握，看了在下的文章也未必能领会，需要一定的练习。如果成功了上次两位朋友的地图最低完成度就可以减掉取飞装甲的6格，也就是0.6。由此就派生出了《晓月》的新最速完美ENDING。


图3

此次在下是在★HARD模式下完成的，普通模式打到12分40是不成问题的，由于个人觉得此作《恶魔城》的操作性一般，所以未深入研究，最速应该是在12分20左右。只要掌握上述"咖喱饭技巧"，15分以下应该可以轻松突破。

在此再说一下普通模式的一些心得：

1.首先是魂。一些不必要的地方黄魂要装1.2倍经验值，顺路能打死的敌人尽量打死，比如时记塔的炸弹装甲(此类敌人用钢铁巨像兵魂打两下，效果比装HP越少越强的魂好)、庭院的入口的鸟、混沌的复仇女神等。

2.打两个BOSS大装甲时，级数够的话吃一个腐肉(以满HP为基准)，用魔兽突进到其身后，转身放雷电。

3.打死神时，可以吃下3年牛奶后用"死之绝叫"（就是那个草的魂），如果怕死神的镰刀就在蓝魂装大恶灵的全身护罩，或者直接装1.2倍攻击的魂，经过祈祷，三下可以打死第二形态的死神。

4.如果做到了第一点，做掉最后一个幻影骑士后MP刚好够使出巨斧！

（路线：荒城→礼拜堂出城→图书馆→礼拜堂传送点→荒城传送点→贴墙跳庭院出城→时记塔→时记塔下方出口→礼拜堂出城→混沌）

此次《恶魔城》制作者居然也学安野痞子来恶搞，晕。SOMA在空中拿着阳离子炮时，居然像极了《空中魂斗罗》，假如有《白夜》中的漂浮鞋再加上冲刺……题外……

在此介绍一个另类玩法：3周目时，以NOSOUL作签名，在入口处吃掉3年牛奶，装上银枪，开始"晓月魂斗罗"一条命通关之旅吧！（看起来BT，但很有趣味）在此不可用阳离子炮，会严重影响游戏乐趣。最后要感谢翻译者九柳先生，如果没有他我朋友也不会看图鉴，另外还有我朋友及水紫小姐。

文：S1 · Cloud

《大金刚王国》全隐藏要素完美解析

大金刚王国		NINTENDO		ACT
GBA	Donkey Kong Country	2003年6月9日		美版
	1～2人	自带记忆功能	64M	29.99 美元
	对应GBA专用通用线			推荐玩家年龄：全年龄

玩《大金刚王国》的玩家，你们的相片都收集齐了吗？你们的完成度达到100%了吗？而你们又是否知道，游戏的最大完成度其实是101%呢？看过下面的介绍，你绝对不会再为某张相片找不到而伤透脑筋，不会再为怎样提高完成度而费尽心机了，因为这篇研究将会为你完全解析游戏中的所有隐藏秘密，包括全部相片的收集、全隐藏地点的发现等等，你可不要轻易错过！

关键词

1.隐藏地点

除了水中关卡外，基本上每个关卡都至少会有一个隐藏地点。一般都是通过B桶或者撞墙来进入这些隐藏地点的，在隐藏地点里面都是一些小游戏，完成后就会得到奖品。整个游戏总共有69个隐藏地点。另外，这些隐藏地点都是可以反复进入的，这与SFC版的有很大的不同。

2.相片收集

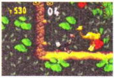
在游戏中你会收集到一种蓝色照相机，每收集一个就能得到一张相片。游戏中共有52个这样的相机，它们构成了你的相册里的19组相片。所以在攻略中，你所看到的（X/19）表示的就是当前获得的相片是属于相册里哪一组的。

3.动物雕像

在游戏中，你能收集到4种动物雕像，它们分别是犀牛、鸵鸟、青蛙和箭鱼雕像。（为什么没有我鹦鹉的，呜呜……）集齐3个相同的动物雕像就会被传送到特殊的隐藏地点。里面满眼都是小金币，在规定的时间内，每收集到100个小金币，就能增加1条命。另外，在这些特殊的隐藏地点里面，都会有个大号的动物雕像，它可以使你获得的小金币数目翻一番。



▲跳到开始处的屋顶上方，踩最上方的石头往前跳。



▲在右边的尽头一直往右上方飞。



▲在左边的尽头处一直往左上方跳。



▲在开始处一直朝下方游，然后再穿过岩石。

World 1——Kongo Jungle

1—1 Jungle Hijinxs

隐藏地点：2个

① 骑上犀牛后往前冲，撞破字母N右边的墙。

② 从第一个隐藏地点出来后，撞破右下方的墙。里面能拿到一个动物雕像。

相片收集：4张

① 大金刚的木屋里头…………（11/19）

② 给那种戴头盔的鳄鱼一巴掌（任何满足条件的关卡——有那种鳄鱼的关卡，都能拿这张相片）…………（1/19）

③ 用跳跃攻击或者是滚动攻击，连续搞定三只老鼠，比如犀牛箱子右边那三只（任何有同样条件的关卡都能拿这张相片）…………（17/19）

④ 本关第一个隐藏地点里头…………（8/19）

传送桶：

一开始就爬上树顶，越过香蕉大箭头后落在另一个树顶上，W桶就在这个树顶的旁边（靠右）。

1—2 Ropey Rampage

隐藏地点：2个

① 从字母O的右边跳下去。在里面能拿到

字母N。

② 从红色箭头标志牌左边的通道跳下去。

相片收集：1张

① 给穿山甲一个巴掌（任何满足同样条件的关卡都能拿到这张相片）………… (1/19)

1—3 Reptile Rumble

隐藏地点：3个

① 用桶砸破字母K下方的墙。

② 从第一个隐藏地点出来后，在右上方空中能找到B桶。

③ 拿到字母N后，在一个坑中会遇到两条蛇，用桶砸破坑右边的墙。

相片收集：2张

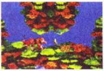
① 连续踩死3只跳跃鳄鱼，比如字母K后面就有3只跳跃鳄鱼（任何满足相同条件的关卡都能拿这张相片）………… (1/19)

② 用滚动攻击连续搞定3条蛇，比如箭鱼币右边那3条蛇（任何满足相同条件的关卡都能拿这张相片）………… (3/19)

1—4 Coral Capers

相片收集：1张

① 字母G的正下方有个隐藏通道，相片就在里头………… (12/19)



传送桶：

拿到字母K后，参见右图所示，从香蕉处游下去，在右下方能找到W桶。

Funky's Fishing

相片收集：1张

① 完成他交给你的任务，在限定的时间内钓到20条以上的红鱼（注意，钓上的鱼要落在同伴的船上才算数，如果你钓上其他的鱼，时间就会减得很快）………… (18/19)

1—5 Barrel Cannon Canyon

隐藏地点：2个

① 拿到犀牛雕像后，从树顶上下来，然后跳进右边的弹桶里头，当你被弹到下图的桶中时，对着墙弹出去，即可把墙撞破。



② 碰到星星桶后，会遇到三只褐色鳄鱼，第二只褐色鳄鱼右下方的墙可以用桶砸破。在里面朝最左边的那排香蕉弹出去，会拿到一个箭鱼雕像。

传送桶：

在拿青蛙雕像的地方有个弹桶，W桶就在弹桶的旁边（靠右）。

Candy's Dance Studio

相片收集：2张

① 一个类似于《DDR》的小游戏，只有你在第一次跳舞中就达到Perfect的程度，才能拿到这张相片（当然，你也可以去其他世界中的Candy's Dance Studio去挑战，只不过是这里的曲子比较简单，容易得手）………… (6/19)

② 在她的曲子里面如果能达到Perfect或者接近Perfect的程度，就能拿到这张相片（事实上游戏中每个Dance Studio里的曲子总是固定的，所以基本上不存在拿不到相片的可能）………… (19/19)

World 2——Monkey Mines

2—1 Winky's Walkway

隐藏地点：1个

① 碰到星星桶后，在一只秃鹰的上方可以看到B桶。里面有字母N。

2—2 Mine Cart Carnage

相片收集：1张

① 越过开始处DK桶右边的弹桶，然后沿着墙壁跳下去………… (9/19)

传送桶：

过程同上。

2—3 Bouncy Bananza

隐藏地点：3个

① 拿到字母K后，会碰到两只大黄蜂，用桶砸破它们右下方的墙。

② 拿到字母N后，继续往前走，最后就能找到入口，进去后能找到青蛙。

③ 临近关尾处的移动平台上方就是B桶，用青蛙就可以跳上去。如果没有青蛙的话，就麻烦了点，只能把字母G后面的轮胎推到平台上。

2—4 Stop & Go Station

隐藏地点：2个



① 碰到星星桶后，用桶撞破右图所示的墙。

② 从第一个隐藏地点出来后，在前边很容易

就能看到空中的B桶，可以把后面的轮胎推到这边来。在里面朝最右边的那排香蕉弹出去，能拿到青蛙雕像。

相片收集：2张

① 给那种蓝色小鳄鱼一巴掌（任何满足相同条件的关卡都能拿这张相片）…………(1/19)

② 在字母K之后、O之前的路上很容易就能看到，用翻滚跳跃就能拿到这张相片…………(4/19)

传送点：

从开始处一直往左走。

Funky's Fishing

相片收集：1张

① 在规定时间内钓到15只章鱼，就能获得这张相片…………（18/19）

2—5 Millstone Mayhem

第一块大圆石右边的坑中有个弹桶，进去后朝上方的阴影地面撞下去，能撞出个轮胎来。碰到星星桶后，参见右图，朝着那排香蕉跳下去，能砸出



另外一个轮胎，把轮胎推到右边大圆石的旁边，踩它跳到圆石上方的平台，往前走就能找到青蛙。

隐藏地点：3个

① 开始处左上方空中有个B桶。在里面朝最右边的那排香蕉弹上去，能拿到字母K。

② 把撞出的轮胎推到字母O右边的大圆石旁边，用它跳进大圆石上方的B桶中。里面能拿到箭鱼雕像。



③ 从第二个隐藏地点出来后，能找到一个TNT桶，越过两只强壮鳄鱼后，用它炸破上图所示的墙。

Candy's Dance Studio

相片收集：1张

① 在曲子中达到Perfect或者接近Perfect的程度，就能拿到这张相片…………（19/19）

Necky's Nuts

相片收集：1张

① 给轮胎一巴掌…………（4/19）

World 3——Vine Valley

3—1 Vulture Culture

隐藏地点：3个

① 在轮胎的右方可以看到一排香蕉，B桶就在香蕉的上方。

② 从第二个隐藏地点出来后，跳进下图所示桶中，弹出去后连续踩死三头秃鹰再朝阴影地面撞下去，可以撞出个木桶，然后用桶砸破左边的墙。



③ 拿到字母O后，来到右图所示的地方，从高处跳下把阴影地面里的木桶撞出来，用它去砸右上方的墙。里面能拿到字母N。



3—2 Tree Top Town

隐藏地点：2个

① 开始处左上方空中有个B桶，可到前面引一头秃鹰过来。

② 在字母O后面第二个弹桶区的右下方能找到B桶。在里面朝最中间的那排香蕉弹上去，就能拿到字母N。

3—3 Forest Frenzy

隐藏地点：2个

① 摆脱一大群秃鹰后，等绳子停下来时爬到绳索的末端，然后再往左边跳。在里面能拿到犀牛雕像。

② 从第一个隐藏地点出来后，会撞出一个桶。先消灭一路上的敌人，然后再用桶去撞终点处左边的墙。在里面能拿到箭鱼雕像。

相片收集：1张

① 从第一个隐藏地点出来后，在左边就能看到这张相片…………（4/19）

Funky's Fishing

相片收集：2张

① 在钓鱼游戏中，只要能钓起一只螃蟹，就能拿到这张相片…………（6/19）

② 在钓鱼游戏中，钓起十头浅蓝色的鱼，就能拿到这张相片…………（18/19）

3—4 Orang-Utan Gang

本关的难点在于鸵鸟的保护，因为它是寻找隐藏地点的关键。鸵鸟没有攻击能力，只会飞，稍微被敌人碰一下，就会跑掉。保险的方法就是先从鸵鸟身上下来，把路上的敌人清理干净，再骑上鸵鸟。（不用怕，此时鸵鸟是不会丢的）切记，如果想要保存鸵鸟的话，进入隐藏地点时都要骑鸵鸟进去，不然出来后鸵鸟就会不见。另外，从第一个隐藏地点出来后，左边的阴影地面能撞出箭鱼雕像，右边的阴影地面能撞出DK桶。

隐藏地点：5个

① 入口就在开始处的正下方，要用鸵鸟才飞得过去。里面能拿到鸵鸟雕像。

② 从第一个隐藏地点出来后往回走，就能找到字母N，骑上鸵鸟朝字母N的右边低空飞行，然后用桶撞破最右边的墙。(至此，本关鸵鸟的使命已经完成了)

③ 从第二个隐藏地点出来后，来到右图所示的位置，拿起桶从右边的坑下去，底下小坑左边的墙可以撞破



④ 过程同上，只不过撞的是最右边的墙。里面能拿到字母G。

⑤ 如上图所示，先把右边所有敌人清光，然后再用桶撞关尾处红色箭头标志牌右边的墙。里面能找到鸵鸟。

相片收集：2张

① 骑上鸵鸟后朝开始处的正下方飞就能拿到这张相片………… (8/19)

② 用铁桶砸死任何一个扔桶的猩猩就能拿到这张照片………… (4/19)

3—5 Clam City

相片收集：1张

① 拿到字母O后，来到。右图所示的地方，穿过海蚌上方的岩石，就能拿到相片………… (2/19)



Candy's Dance Studio

相片收集：1张

① 在曲子里达到Perfect或接近 Perfect的程度，就能拿到这张相片………… (19/19)

3—6 Temple Tempest

隐藏地点：2个

① 用最初的DK桶砸破第一个斜坡的墙。

② 碰到星星桶后，会看到三条绳子间有个香蕉大箭头，顺着箭头下去。

相片收集：1张

① 碰到星星桶后，在一块大圆石的下方可以看到这张相片………… (2/19)

Bumble B Rumble

相片收集：1张

① 对着大黄蜂屁股上的针狠狠地给一巴掌，有点难度哦，可以等它被群蜂保护时，撞开一个缺口，再去拍………… (3/19)

World 4——Gorilla Glacier

4—1 Snow Barrel Blast

隐藏地点：3个

① 开始屋顶的正上方，可踩秃鹰跳上去。里面能拿到青蛙雕像。

② 撞破星星桶后，从它左边的坑下去。里面能拿到字母O。

③ 拿到字母N后，会自动被弹到另一个平台上，从平台左侧走下去就能找到B桶。

③ 拿到箭鱼雕像后，来到滑绳区（这边有四条蓝色滑绳），而B桶就在第三条滑绳的最上方。里面能拿到鸵鸟雕像。

相片收集：1张

① 从第三个隐藏地点出来后，爬上左边第一条绳索就能拿到………… (2/19)

4—2 Slipslide Ride

隐藏地点：3个

① 开始处左上方空中有条滑绳，踩着敌人跳上去，然后用桶撞破墙。

② 拿到字母K后，从右边的绳索下来，用迪迪抱起途中的桶，去撞破绳索最下方的墙。

4—3 Croctopus Chase

相片收集：1张

① 碰到星星桶后，你会被弹到右图所示地方，从右边的空隙游下去，途中会看到一条狭长的通道，而相片就在通道里头。



Candy's Dance Studio

相片收集：1张

① 在曲子里达到Perfect或者接近 Perfect的程度，就能拿到这张相片…………（19/19）

4—4 Ice Age Alley

隐藏地点：2个

① 骑上鸵鸟后，参见右图所示，然后朝右上方空中飞过去，当然也可以踩秃鹰跳上去。里面能找到鸵鸟雕像和鸵鸟。





② 碰到星星桶后，参见左图，骑上鸵鸟朝右上方空中飞过去。

相片收集：1张

① 来到在左图所示的地方后，跳进左边的坑就能拿到相片…………（11/19）

Funky's Fishing

相片收集：1张

① 在规定的时间内钓到50条小章鱼，就能拿到这张相片…………（18/19）

4—5 Rope Bridge Rumble

隐藏地点：2个

① 从本关第二个轮胎和第三个轮胎间的坑跳下去。里面能找到青蛙。

② 拿到字母G后，来到红色箭头标志牌右边的轮胎平台区，正中央的上方有个B桶。

相片收集：1张

① 从第一个隐藏地点出来后，往左边走，在左上方空中就能看到这张相片…………（15/19）

4—6 Torchlight Trouble

隐藏地点：2个

① 碰到星星桶后，会看到一个木桶，用它撞破星星桶右边的墙。

② 拿到字母N后，会找到一个木桶，用它去撞终点处左边的墙。在里面，踩小鳄鱼跳到右边的洞顶上，就能拿到字母G。

相片收集：1张

① 终点处的正上方…………（8/19）

World 5——Kremkroc Industries Inc.

5—1 Oil Drum Valley

隐藏地点：4个

① 开始处有块阴影地板，利用右上方的绳子，能撞出TNT桶，然后用它去炸右边的火桶，B桶就在火桶下方。



② 在右图所示的地方，朝阴影地板跳下去，能撞出TNT桶，然后用它撞破左边的墙。

③ 在第二个隐藏地点里头，把3个桶都撞出香蕉，就能拿到一个桶，然后用桶去撞破右边的墙。（推荐用迪迪，抱起桶跳起来撞）



④ 骑上犀牛后，撞破左图所示的墙。里面能拿到字母N。

5—2 Trick Track Trek

隐藏地点：3个

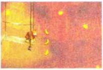
① 等第一块移动平台停下来后，就能看到B桶。

② 碰到星星桶后，来到下图所示的地方，跳上右边那两头老鼠所在的平台，就能看到B桶。



③ 到达关尾处会看到一头扔木桶的红猩猩，顺着它右边那排香蕉跳下去，能找到B桶和青蛙雕像。

传送桶：



来到开始处不远的地方，如右图所示，W桶就在右上方空中。

5—3 Poison Pond

相片收集：1张

① 碰到星星桶后，在第二个刺轮（就是会上下移动的那种）的正上方能拿到这张相片…………（3/19）

Funky's Fishing

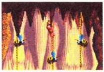
相片收集：1张

① 这一次我们的大金刚们变成了环保卫士，在规定的时间内负责从海里面捞上10个瓶子…………（18/19）

5—4 Elevator Antics

隐藏地点：3个

① 爬上开始处右上方的绳子，就能看到入口。



② 拿到字母K后，来到右图所示的地方，跳上右上方的平台，就能找到入口。里面能拿到字母O和鸵鸟雕像。

③ 搭乘终点处左边的升降台来到下方，就能找到入口。

5—5 Blackout Basement

隐藏地点：2个



① 碰到星星桶后，连续跳过四块会下降的平台，来到右图所示的地方，顺着左下方的香蕉跳下去。里面能拿到字母N。

② 从第一个隐藏地点出来后，会撞出一个铁桶，用桶砸下方的墙，然后再踩上铁桶，自然会帮你撞破箭头标志处的墙。

Candy's Dance Studio

相片收集：1张

①我想这个就不用再多说什么了吧…………(19/19)

5—6 Mine Cart Madness

① 拿到字母K后，会看到空中有条绳子。爬上绳子，跳进滑车，然后从前后两排香蕉的中间跳上去。里面能拿到犀牛雕像。

② 拿到字母N后，会看到空中有个轮胎，跳上轮胎，就能找到B桶。

③ 来到终点处最左边的平台，跳上左下方的轮胎，然后再往前跳，就能找到B桶

World 6——Chimp Caverns

6—1 Tanked Up Trouble

隐藏地点：1个

① 当你搭乘的移动平台第一次上升后，顺着上升时的轨道跳下去。

6—2 Manic Mincers

隐藏地点：3个



① 碰到星星桶后，来到右图所示的地方，然后再去撞破右下方的墙。

② 在红色箭头标志牌的前面可以看到一个入口。里面能拿到字母G。



③ 从第二个隐藏地点出来后，拿起TNT桶往前跳，砸破左图所示的墙。

相片收集：1张

① 骑犀牛撞星星桶右边那种强壮的鳄鱼，就能拿到这张相片…………(9/18)

6—3 Misty Mines

隐藏地点：2个

① 爬上星星桶右边的绳子，当绳子停下来后，爬到绳子末端，就能看到入口。里面能找到到K、O、N、G 这4个字母和鸵鸟。如果想一次把四个字母全拿到的话，可以按照↑、↓、↑、↓的顺序来移动位置。

② 从第一个隐藏地点出来后，在前面会找到一个TNT桶，用它去撞右图所示的墙。



相片收集：1张

① 从第一个隐藏地点出来后，在左上方空中就能拿到这张相片…………(17/19)

Funky's Fishing

相片收集：1张

① 这次钓鱼的目标是把上方的时间槽填满，连续钓上两只相同颜色的鱼可以增加时间…………(18/19)

Cranky's Cabin

相片收集：1张

① 当你在每个世界都去过Cranky's Cabin拜访过Cranky，那么你就能拿到这张相片…………(6/19)

6—4 Loopy Lights

隐藏地点：2个

① B桶就在第二个“ON/OFF桶”右边坑中。里面能拿到字母K。



② 碰到星星桶后，会看到一个“ON/OFF桶”(它的上方有只秃鹰，它的下方有个木桶)，如右图所示，拿起桶连续下3个台阶，再跳到对面“ON/OFF桶”下方的平

台，然后用桶砸破右边的墙。里面能拿到字母N和鸵鸟雕像。

相片收集：1 张

① 相片在开始处左边的墙里面…………(16/19)

Candy's Dance Studio

相片收集：1 张

① 相信有了前面的磨练，即使是再难一点也同样可以搞定…………(19/19)

6—5 Platform Perils

隐藏地点：2 个

① 跳上第一块移动平台后，马上往左边走，就能踩上另一块移动平台，它会带你到B桶所在的地方。



② 拿到字母G后，跳上右图所示的移动平台，跟着平台往下走，会看到一个香蕉，跳到香蕉右边的平台，就能找到B桶。里面能拿到箭鱼雕像。

相片收集：3 张

① 相片在字母 O 的右边…………(3/19)

② 如果你已经把游戏中每一个关卡里的4个字母全找到的话，就能拿到这张相片…………(10/19)

③ 如果你已经游戏中打完所有的关卡并把所有的隐藏地点全找到的话，就能拿到这张相片…………(14/19)

World 7——Gang-Plank Galleon

Gang-Plank Galleon

① 打败K.Rool即可拿到这张相片…………(13/19)

相片收集补充：6 张

① 用迪迪玩通任何一个世界的所有关卡，也就是说那个世界的所有关卡都是迪迪的头像，然后再回到你所玩的那个世界，就能拿到这张相片…………(5/19)

这里需要说明的是，假如当前关卡为迪迪的头像，如果你再用大金刚打通当前关卡，那么此时迪迪的头像就会变成大金刚的头像。所以说，头像是永远不会固定于某一个的。

② 过程同上，只不过是改用大金刚来玩…………(5/19)

③ 在犀牛隐藏关收集到 600 枚以上的小金币…………(7/19)

④ 在箭鱼隐藏关收集到 400 枚以上的小金币…………(7/19)

⑤ 在青蛙隐藏关收集到 600 枚以上的小金币…………(7/19)

⑥ 在鸵鸟隐藏关收集到 600 枚以上的小金币…………(7/19)





▲多么熟悉的台词，无限期待 DKC2 在 GBA 上复活！

HERO 模式

终于将游戏完美通关了，什么？你嫌难度太低？呵呵，不要紧，RARE 还为我们准备了另一个模式：HERO 模式。当游戏的完成度超过90%，重新开始游戏就能选择这个模式。在这个模式中，迪迪是惟一的主角，这里没有DK 桶，也没有星星桶。换句话说，如果你失败的话，就要重头开始，要做好心理准备哦。所以在这个模式，玩家绝不能心急，要稳扎稳打，否则会前功尽弃。在你寻得全部69个隐藏地点通关后，就能获得最高完成度101%。



另外，我附上个人所有关卡全S级评价的成绩，有兴趣的玩家不妨来交流一下。

关卡	个人成绩	评价
1—1	137790	S
1—2	123410	S
1—3	137870	S
1—4	69770	S
1—5	186680	S
2—1	184530	S
2—2	138780	S
2—3	159640	S
2—4	151380	S
2—5	209980	S
3—1	209830	S
3—2	186890	S
3—3	137180	S
3—4	227440	S
3—5	71590	S
3—6	131450	S
4—1	280350	S
4—2	135020	S
4—3	146710	S
4—4	141110	S
4—5	121250	S
4—6	111810	S
5—1	196150	S
5—2	121480	S
5—3	107490	S
5—4	120850	S
5—5	175590	S
5—6	144530	S
6—1	123390	S
6—2	101060	S
6—3	138230	S
6—4	215180	S
6—5	265970	S

文：jshmily（露西亚的饭撕）&BOBO

《幻想传说》究极研究

幻想传说		NAMCO	RPG
GBA	Tales Phantasia	2003年8月1日	日版
	1人 自带记忆功能	64M	4800日元
	无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

相信大家拿到这份研究的时候游戏已经通关了吧！不过你对游戏是否真的了解透彻了呢？下面介绍的东西可能你并不知道哦，拿起你的GBA，让我们再次走入《传说》的世界吧！

MINI GAME篇

这次的《幻想传说》由于卡带版容量的关系，MINI GAME并没有PS版那么多，加上穿版后追加的也不过3个而已，但是，数量虽然减少，难度并没有改变，尤其是赛跑游戏，如果硬跑的话难度仍然那么BT……玩家一定对那几个收集品和称号入手不能万分遗憾吧，OK，为了广大玩家的利益，我把我MINI GAME的必胜密传心法告诉大家（不要拿砖头拍我哦）。

第一个，取石头。相对要简单一些，一个数学的问题，只要玩家掌握了规律，获胜难度不大，规律是这样的，如果轮到对手取石头时，石头数为4N+1个（N=0，1，2，3……），那么你是必胜的，所以你要保证每次对手取石头时石头数目为4N+1个。比如说开始石头数目正好是4N+1个，你就让对手先取，这时他取1个，你就取3个，他取2个，你就去取2个，他取3个，你就取1个。最后必定是他取剩下的那1个。同理，如果开始石头数目不是4N+1个，那么你就先取，取完后留下4N+1个给对手就行了。

第二个，赛跑。难度极为BT，相信也有很多高手直接跑过了，但对于我这种动作游戏苦手……苦啊。网上盛传的方法是挡道，但是这样相当麻烦，因为你必须对电脑跑的路线相当熟悉，一个不留神，让他抢到你前面了，前功尽弃。那么，有无更好的方法呢？大家看我的，如右图，3圈花了6分多钟，照



样拿下，秘诀在这里，★如图1，赛跑开始后，我们男主角遵循着大丈夫斗智不斗力的的原则，根本不和他小孩子一般见识，让他跑去吧，只是记得站在图1的位置上，过了一会儿，电脑就会跑回来，但是由于我们智慧与美貌并重，英雄与侠义的化身的男主角挡道，他自然通过不能，这时不要忙着让开，他会跑的！按暂停，进入主菜单一次，（★图2，3）退出，你会发现，那个让我们恨得牙痒痒的小P孩已经面孔呆滞，看着墙壁一动不动地定在那里了，剩下的，不用我教你怎么做了吧，只是中途不要再进主菜单，不要过火跑出了城市，你要怎么做都可以。切斯塔的方法和主角完全一样，获胜是轻而易举的问题，欢迎大家使用。


图1


图2


图3

LET'S GO这个游戏十分类似于《换装迷宫2》的接受委托，完成委托，在接受委托的游戏模式，一共可以接受9个任务，由于难度不是太高，而且属于通关后的MINIGAME，我还是留点乐趣给玩家自己琢磨吧！

连击篇

这次连击研究分为两部分吧，实用篇和BT篇，那么，开始。

1.实用篇，大家看右图，当连击超过634HITS的时候经验值就会变成为1000000EXP而不再改变，而为631HIES的时候为99619EXP（连击数和经验



值之间肯定有个计算公式的，只是鄙人实在能力有限，没能算出来，请大家原谅），由于是以实用为主，只需达到634HITS获取额外的经验值即可，因为超过634HITS了EXP也不会再增加。而这次的连击和《换装迷宫2》相比，说难也难，说简单也简单，说难是因为怪物可以空中格挡，0攻击力不算入HIT，有属性吸收（好象也不算HITS），《换装2》的许多连法行不通了；说简单是因为增加了很多无赖连击，首当其冲的就是我们主角的虚空苍破斩，在角落只要命中高，就他一个人就可以无限连了。铃的蔓朱沙华对于中型身材敌人同样可以一人SHOW。既然是实用篇，玩家的目的就是连击练级吧，LETS GO：推荐对象，怪物111号ビッグフット，地点：坑道11层，人物：主角就行了，再加谁无所谓，战前准备，主角佩带上加命中的装饰品（忍者之里有卖），然后选攻击力较低的武器装备，不过一定要能打得掉敌人HP！如果敌人HP掉得多而不够形成634HITS可以选高难度，那样敌人HP会很高。，好，先狮子战吼把其轰入角落，而后，无限虚空仓破斩，其实也不一定非要111号，N多敌人都可以的，只是自己个人感觉它好连一些而已，因为它格挡很差，所以对我方命中要求不需太高，也不需非在角落，只要有个人在后面抵着它，2个人夹着打反而效果会更好一些。开始等级低练级时在虚空苍破斩收招最后一下可以找个同伴打它一下，免得最后一下刚好没命中前功尽弃了，也可以自己在一个虚空苍破斩后接虎牙破斩等招数再接虚空（注，不可以虚空，普通技，奥义，虚空，只可以虚空，奥义，虚空，奥义……），当然过程中你可以穿插魔法攻击，以达到增加HITS的目的。由于111号对水属性有耐性，用水魔法使劲轰哦。并非只有这套连击，可以说切斯塔，主角，铃，任两个搭配加上魔法师作副攻都可以达到无限循环的效果，这就看大家自己琢磨了，我只是说一种最简单的供大家练级使用。（可以给需要练级的人装备上经验值加倍的DD，保证升级象是坐飞机）





2.BT篇。《幻想》有一种无限连击，只要愿意，敌人HP足够多，可以无限打下去，首先给大家看一个强图，如下图，927346HITS，是在网上看的，寒死我……这样的记录使我5000多HITS的记录羞于见人，对该玩家致敬！但是很明显，该玩家是用CHEATER改了的（说句题外话本人比较反对金手指，而且觉得，GBA上的游戏，虽然PC可以模拟，可以修改，但是，还是还游戏一个公道的好）。原因之一，请大家注意他角色的HP和TP，全部达到最高上限了，那么他的等级也该不低了吧（如果不是金手指的话），请注意地形，是平原咧，不知道去哪里找得到那么高HP的敌人来连击，除非将敌人锁定HP。其二，也是关键问题，我连5000HITS大概花了2个小时，大家算一下，927346HITS该用了……如果不是锁定敌人的HP话，相信谁也做不了这么久，这就和《恶魔城月下》的极限开城法一样，只要你愿意还可以无限开下去。



下面说正题，说一下连击原理，同上，敌人选皮糙肉厚HP多的一类，若果用魔法师，那么敌人还最好有某方面很强的属性，装备上HP损伤最小的武器，自己等级最好不要太高，特别是魔法师，攻击力与魔力有关，即使装备很差的武具，等级高了也会有很强杀伤力。用魔法师的话，吟唱速度减半的装饰品必备，魔法是快速增加HITS的最好办法，而装上了饰品的魔法师的咏唱速度可以用恐怖来形容。物理系最好装上加命中的装饰品，以保证物理攻击必中，因为魔法毕竟是辅助系，关键连携让敌人处于受创硬直状态中还得靠物理系上。而后，选择超高难度（敌人的HP会增加为初始难度的3倍！），连击就可以开始了。

原理讲完了，OK，开始实战吧，对象：我们可爱的BOSS先生达奥斯君，第3形态（达奥斯，为什么会是我，555555，选的就是你了，480000的HP不找你找谁啊），如果不用cheat的话，玩家的等级不高的情况下，虚空苍破斩无限连是行不通的，因为命中很难保证，这时最好用两个物理系交替攻击抵消出招硬值时间（汗，格斗游戏心得谈？），魔法师攻击为辅增加HITS的办法，方法看图，我用的是克雷斯，艾琪，古拉斯和铃，把那3人都选为防御状态，先一个狮子战吼啦，狮

子吼破斩啦，反正带狮子的，把达奥斯打到角落，立即把队型调为主角在最后（不然那几个人不会上来而就在原地，好象是因为最后一关横向版面也要比一般的大的缘故？我打其他敌人就不是这种情况），然后主角上，接普通技，奥义技（注，奥义技不要使用千裂的，因为秋沙雨的命中很难保证，最好选攻击时间短命中高的，推荐袭爪雷斩破），在奥义快要结束的一刹那，铃出招（如右图，我是袭爪雷斩破，在主角开始向下落时铃出招，这就要求玩家对你所使用的奥义比较熟悉了）抵消主角的收招硬值时间，（推荐招数，曼珠沙华，命中高，出招快，收招短。什么？你没习得？我……＃・￥％），主角一等硬直结束就继续普通攻击，普通技，奥义技……循环下去，两个魔法师嘛，千万别闲着，虽然是副攻，他们才是增加HITS的重要人物，推荐招式是イフリート和イラプション掉血不是很多、HITS数却不少的，这样一直下去，N个小时以后（达奥斯，我好惨呐，招谁惹谁了），你就可以见到你想开的BT连击数了，我的记录是5023HITS（GBA上玩的），中间断了的。网上有网友连出了很高的HITS，而且不是BOSS，这都是可能的，我揭示的和《月下》极限出城法一样，是一种方法，欢迎广大玩家继续BT挑战极限（有九十多万的前例嘛，但是还是这样说：不推荐大家使用金手指）







一些心得

1.TP，HP上限的药最好用ルーンボトル加以变化，这样效果加倍。使用的时候最好装备上所对应的宝石（HP或者TP最大值30％上升等），再使用。

2.料理吃了一个后，需战斗一次或者过一会才能做第二个，在后期可以用调节遇敌率的宝珠调成恶状态后不停地做呀做（笑），可以快速提高料理的熟练度。最后一个料理的有一种食材在忍者之里才有得卖，8W大洋，一次只能买一个，幸好做一次5星就满了，不然的话……

3.ナイツサーベル是现代篇中的最强之剑，在遭到屠村后回家在2楼可以发现，如果立即拔走剑，在尤格利特城被逮捕后该剑就没有了，所以可以在去了尤格利特城等逮捕情节发生后回来取剑，这样就可以保留现代篇中最强之剑。

4.道具マジカルポーチ，得到后建议一直装备，在武道会上装备后会得到意想不到的好东东（甚至加HP，TP上限的药草），最后的达奥斯城有该道具另一种版本マジックポーチ，请装备。

5．对使用模拟器的玩家友情提醒，用CTRL＋8可以在坑道黑暗地区地图全开，用VBA1.6战斗后会死机，请更换版本。

6.缺钱时可以去多尔基地打怪物179号，打出的剑レーザーブレイド100000大洋一把。

7.怪物150号ランドアーチン和38号クレイアイドル可以用海中央锻炼屋大叔做的麻将做死，可惜既不掉好东东也没有什么经验值（麻将打死111号怪物有一定几率获得）。

8.BOSS挑战，如果就按正常难度，应该不会有多大问题，比较困难的是新增迷宫的隐藏BOSS，其实大家只要与它拉开距离，给艾琪、古拉斯装备上咏唱减半的装饰品，远距离作战就OK了

9.刚进去坑道10F以下，战斗比较困难，最好先练练级，建议主角装备逃跑加50％的东东，调在最版边，因为坑道敌人都是一边来的，第一次大可不打敌人全部逃跑，把DD找完了再来找他们出气（神殿坑道的DD都很好，《游戏机》的补遗都有介绍，大家好好找哦）。

一点感受：

希望大家细细玩味，GBA的《幻想传说》绝对是玩家不可错过的经典之作！才拿到它时，我也对它拖慢的速度十分不满，毕竟经历了GBA上《传说》第一弹（《换装迷宫2》），大家都对NAMCO充满了信心，可是一拿到手，却有一种被欺骗的感觉，但是随着游戏的深入，我才被NAMCO的诚心所打动，游戏，没有丝毫的缩水：不就是慢吗，你可以通过按START来加快速度；不是嫌不能跑吗？你可以在游戏中期得到道具来实现；不就是因为不能全手动操纵而感到不爽吗？你得到22处宝藏后可以和海盗的后裔换得全手动的DD。通过自己动手寻找东东来使战斗逐步爽快，玩家得到的满足感是巨大的，再加上爆多的秘密加上宏大的剧情，GBA的玩家实在不该错过呢，让我们边玩边期待《传说》下一代在GBA上的降临吧！

口袋妖怪广播台

文：阿修罗



你喜欢《口袋妖怪》吗？你想成为万人敬仰的妖怪训练员吗？那么你怎么能够没有妖怪图鉴这么重要的道具呢？今年9月4日发售的最新版携带式电子妖怪图鉴绝对可以帮你实现这一梦想！

这个最新版的《口袋妖怪图鉴ADVANCE》收录了GBA版《红宝石·蓝宝石》以及TV版动画最新作《宠物小精灵Advance Generation》中登场的200多匹妖怪的数据，而且从外形上也完全再现了原作中妖怪图鉴的样子，绝对是不可多得的重要道具！除了可以查阅妖怪的各种数据以外，该图鉴还搭载了各种小游戏、智力问答等多种有趣的机能，让每个购买了图鉴的玩家都会觉得物有所值！

口袋妖怪图鉴ADVANCE

ポケモン図鑑 ADVANCE





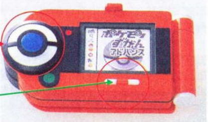
护盖

用来保护图鉴的液晶屏幕，完全再现了动画版中图鉴的构造，可以在使用图鉴的时候折到图鉴本体的后面去。

液晶画面

因为成本的限制，图鉴只能采用单色显示的液晶屏幕。但是通过不同灰度的搭配，图鉴的画面同样十分精细和美丽。

图鉴的构造



选择轮盘和决定键

选择轮盘可以对光标和数字进行操作，而决定键则可以让图鉴进入下一层界面。

电源键和返回键

用电源键可以随时开启或者关闭图鉴，而返回键则可以让图鉴回到上一层界面。

图鉴的功能

本图鉴一共有8大模式，在这里为大家介绍其中4种模式。除了以下模式外，图鉴还有电子表、迷你游戏等内容，总之功能是丰富得不得了呀！





数据检索



作为妖怪图鉴，当然对于各种口袋妖怪的数据一定要收录得非常到位才行！就像前面说的，图鉴中总共收录了200多种妖怪的数据。玩家可以按照编号、类型以及假名50音序3种方式对这些数据进行检索。图鉴会收录妖怪的外形、档案以及解说文等数据，当然还可以听到妖怪的叫声。

冒险模式

在这个模式下，玩家要在各地不断旅行，并且将生活在6种不同地形内的口袋妖怪们捕获。与游戏原作不同，这个模式中与妖怪遭遇的时候发生的是问答战斗。只有将电脑提出的所有问题都回答正确才能将妖怪抓住。当然，不是所有的问题都是那么容易回答的！



问答模式



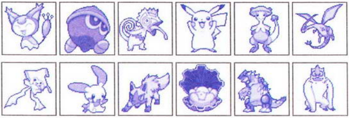
考验玩家对于口袋妖怪们的了解程度的模式。在这个模式里，玩家需要回答各种与妖怪们相关的问题。问题包括了“足迹”、“类型”、“栖息地”和“生态”4大种类。要想成为口袋妖怪达人一定要玩一下这个模式哦！

数据联动

在图鉴发售之前，已经有一种叫作“数字口袋妖怪”的玩具在市面上销售了。如果将妖怪图鉴靠近这些玩具以及战场，那么图鉴上就会自动读取这些玩具上所附带的数据！







ポケモーション
POKéMOTION



口袋闪光棒

喜欢看日剧的朋友们可能经常会看到日本的警察经常用一种会闪光的棒子来指挥交通。他们只要挥动这种闪光棒，灯光就会在空中显示出一些特别的图案和字样。现在，一种以口袋妖怪为主题的闪光棒玩具出现了。有了它，就算是在漆黑的晚上也可以和可爱的口袋妖怪在一起玩了！

闪光棒的原理是利用人类的视觉暂留现象，在挥动闪光棒的同时快速变换闪光上的灯的颜色和位置，用残像组成特定的图案。这款玩具也是基于这个原理做成的。虽然闪光棒无法产生非常复杂和清晰的图案，但是用来表现口袋妖怪已经足够了。现在就让我们一起来看看口袋闪光棒的特色吧！

图鉴模式

用闪光棒可以再现出在《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》中登场的全部201只妖怪！当然，那些梦幻级的妖怪们也不是那么容易就出现的，还需要满足一定的条件才行！通过闪光棒看到口袋妖怪的感觉肯定和以前有很大的不同哦！





交流模式







口袋闪光棒中除了口袋妖怪的相关内容以外还预设了许多文字，玩家可以在各种场合下用闪光棒来和别人交流。比如说在运动会的时候将闪光棒设置成“加油！”，这样就显得相当有创意了！而且闪光棒还准备了一些简单的动画，向别人演示的话一定会得到称赞的吧！







问答模式



闪光棒当然不会像前面介绍的口袋妖怪图鉴那样提出各种复杂的问题了！这里的问答模式是先显示一幅被打乱的妖怪图像，然后由伙伴们来猜这幅图像中到底应该是哪只妖怪！虽然很简陋，但是很多人一起玩的时候不也蛮有趣的吗？





信号灯模式



因为闪光棒上有各种颜色的灯，所以厂商特地设计了这个信号灯模式。在这个模式里，即使玩家不挥动闪光棒，上面的彩色灯光也会以不同的方式交替闪烁，看起来非常有趣。如果拿到歌友会上去的话一定会显得独树一帜的！





口袋妖怪弹珠台

这款游戏应该算是掌机上"《口袋妖怪》系列"的最新游戏作品了！虽然它不是正统的RPG续作，但是其魅力却丝毫不下于《红宝石·蓝宝石》，而且在休闲方面显然还更胜一筹。这一次我们就来好好介绍一下这款游戏！

两大台面

本作中一共有两个大台面，分别是红宝石台和蓝宝石台。两大台面的总体结构虽然比较相似，但是在障碍物和机关上的设置上却有很大差别，这也使得捕捉和进化这两大功能在两个不同台面上的难度也显得不一样。另外，两个台面中口袋妖怪们的出现几率也是不一样的，要想捉到所有的妖怪不将两个台面都搞定是不行的！既然是弹珠台游戏，玩家的目的自然就是要用弹珠（在本游戏中就是精灵球）击打各种机关了！下面就主要来介绍一下两大台面上可以触发的各种机关，要想得高分就一定要熟练运用这些机关哦！

EVO 模式



并不是所有的妖怪都可以通过GET模式捉到的，有很大一部分妖怪只有在EVO模式中才能进化出来。同GET模式一样，在进入EVO模式之前需要点亮"EVO"灯，方法是让精灵球通过台面最左侧的通道。只有当3盏"EVO"灯全部点亮的时候才能够进入这个模式。启动这个模式的入口就是台面上的口袋妖怪中心，红宝石台的入口位于台面右上角，需要先用精灵球撞开入口的大门才行；而蓝宝石台的入口在台面左下角，被电网封锁着，需要先撞击入口两侧的正极和负极标志关掉电网才能够进入。如果之前已经捉到过可以进化的妖怪，那么当精灵球进入入口的时候，就可以自由地从这些妖怪中选出一只来进化。要想完成进化必须将台面上依次出现的3个EX标志（根据妖怪的种类不同可能会用变化）得到才行。收集齐3个标记以后，将精灵球打入在台面中央出现的槽中，进化就算完成了！



GET 模式



捕捉口袋妖怪的主要模式。启动GET模式前需要让精灵从右侧最外面的通道通过，每通过一次这个通道最下方的"GET"灯就会点亮一盏。当"GET"灯点亮了两盏，或者3盏全部被点亮以后，将精灵球打入右侧台面靠下的入口中，GET模式就被启动了。接下来要做的是将精灵球弹到台面最上方的撞台处，用精灵球撞击撞台3下以后，台面下方就会出现一只口袋妖怪。然后再用精灵球撞击这只口袋妖怪，只要3下就可以将它抓住了！

HATCH 模式

在两个台面上各有一个放置口袋妖怪的蛋的地方，红宝石台的蛋在台面左上角火鼹鼠背后的山洞顶上，而蓝宝石台的蛋则在台面右上角糖果机的中间。不管是哪个台面，只要用精灵球反复撞击/通过该地点5次就可以使蛋孵化。孵化出来的妖怪会在台面上四处游荡，这个时候用精灵球撞击它们两次就可将它们捕获了。需要注意的是，妖怪会在一段时间后自动离开，如果不能够及时将它们捕获的话就失败了。当一只蛋孵化以后，需要将精灵球再次打入该机关才会有新的蛋出现。

SHOP 模式

在游戏的过程中玩家可以得到金币，用这些金币可以在SHOP模式中购买各种奖励。要想进入SHOP模式必须先将精灵球打入口袋妖怪中心里，在没有启动EVO模式的时候就可以购买奖励了。奖励分为很多种，需要的金币数量也不同。像自动救球这样的奖励可以无限次的购买（只要有足够金币），但是像奖球和皮丘这样的奖励就只能购买一次。其中皮丘的作用是和皮卡丘一起封锁台面最下面左右两侧的垂直通道，而且是无限次的，非常实用。

SLOT 模式

在台面最下方有4个通向出口的通道，精灵球每通过其中的一个时候就可以点亮通道上的一个字母灯。如果将4个字母灯“HOLE”都点亮了，那么在台面中央就会出现一个槽。这个时候将精灵球打入槽中的话就可以免费获得一个奖励。一般情况下，SLOT 模式中出现的奖励和 SHOP 模式中的奖励是一样的（没有奖球），不过在有的时候会出现立刻进入附加台的特殊奖励。

MOVE 模式

在台面左下方的垂直台壁上有一个小机关，撞击那里的妖怪3次以后就会启动 MOVE 模式。之后需要让精灵球从 EVO 通道或者 GET 通道通过，接着台面中央就会打开一个槽。将精灵球打入槽中，并且按下A键确定，那么就可以移动到别的区域去了。因为不同的区域内出现的妖怪的种类是不一样的，所以一定要经常使用这个 MOVE 模式才行！

附加台面



除了两个大台面以外，游戏中还有一些附加台面。如果能够顺利完成附加台的任务，那么所能得到的奖励分绝对是令人吃惊的，所以一定要对这些附加台有深入的了解才行！红宝石台的专用附加台是变色龙台和大陆兽格拉顿台面，蓝宝石台的则是幽灵台和海皇牙台，两个台面共通的附加台还有海豹台和天空龙台。海豹台的出现比较特殊，需要通过击打台面上方的撞台附近的机关改变撞台的类型，达成特定条件以后，红宝石台的撞台会变成鲸鱼怪，而蓝宝石台的某个通道则会指向鹈鹕鸟。这个时候将精灵球击向这两只妖怪就会被带到海豹台了。海豹台的任务是将精灵球或者攀爬滑梯的小海豹打入篮筐之中。其中让小海豹入篮的得分比较高，但是机会比较少。当时间结束的时候会自动回到主台面。不管是在红宝石台还是在蓝宝石台上，每捉到/进化了3只妖怪，台面中央就会出现一个槽。将精灵球打入槽中就可以进入一般的附加台中。附加台的出现是循环的，单数次出现的附加台分别是变色龙台（红）和幽灵台（蓝），偶数次出现的则是格拉顿台（红）和海皇牙台（蓝），第5次出现的是天空龙台，之后就会进入新的循环。

变色龙台比较简单，只要用精灵球对着变色龙撞击一定次数就可以了。需要注意的是，变色龙会隐身，为了看清它的所在，需要先对着这台面正上方的大树撞击，这样可以撞下一个眼药，得到眼药以后就可以分辨出变色龙的所在了。相对来说幽灵台就比较麻烦了，首先需要精灵球消灭掉台面上的小幽灵，然后还要打倒随后出现的幽灵武士。要打倒幽灵武士只能从它的侧面或者背面进攻，从正面撞击的话精灵球会被它接住，从而会损失很多时间。

格拉顿和海皇牙的台面十分相似。它们会在身边制造一个防护罩，需要通过不断撞击来破坏；它们还会制造很多障碍物来阻碍精灵球的运动，除此以外，它们还会发射火球或者冰球将精灵球定在原地。撞击本体一定次数以后就可以将它们击退了。在偶数次击退它们的时候，可以将它们捕获！天空龙的台面是这两个台面的强化版。天空龙制造的龙卷风可以将精灵球吹走一段时间，而它发射的闪电则可以将精灵球定住。击打天空龙的时候需要注意，只有当它靠近地面的时候击中它才算有效命中！同样，在偶数次击退天空龙的时候可以将它捕获。



七夕的许愿星

通过捕捉、进化、孵化和完成附加台可以捉到在 GBA 版《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》登场的前200只妖怪，而最后的幻之妖怪——七夕的许愿星吉拉齐实际上也是可以捕捉的！不过它的捕捉方法与其他的妖怪完全不同，请大家一定要看仔细了！

首先，需要进入 MOVE 模式，移动6次以后会来到遗迹地区。在这个区域内启动SLOT模式，将精灵球打入台面中央的槽中。如果运气够好的话就会转到“吉拉齐出现”的奖励。成功以后，吉拉齐会从台面以外飘进来，并且在台面下方的区域内四处移动。要想抓住它必须用精灵球连续击中它3次，而且必须在30秒内完成捕捉行动，否则就只能等待下次机会了！



妖怪列表

下面按照台面、区域、孵化／捕捉以及点亮的GET灯的数量给大家列出可以得到的妖怪列表。每一个区划内可以得到的种类数量是已知的，不过具体是什么妖怪，目前还有部分不是特别明了，在表格中会用“?”来表示。

通过孵化得到的妖怪

红宝石／蓝宝石台共通		
№014 ケムッソ	№112 サンド	?
№029 ラルトス	?	№171 ユキワラシ
№045 ゴニョニョ	№116 ナックラー	№173 タマザラシ
№063 ズバット	№146 カゲボウズ	?
№070 ココドラ	?	№184 タッツー
№088 ナゾノクサ	№155 ピチュー	№187 タツベイ
№010 バネブー	№162 ネイティ	
红宝石	**蓝宝石**	
?	?	
№034 キノココ	№032 アメタマ	
№061 エネコ	№054 ルリリ	
№080 プラスル	№095 ゴクリン	
№081 マイナン	№137 ププリン	
№160 ソーナノ	№181 チョンチー	

按区域分类的妖怪

森 · 红宝石

GE	GET
№012 ジグザグマ	№001 キモリ
№015 カラサリス	№012 ジグザグマ
№017 マユルド	№015 カラサリス
№023 コノハナ	№017 マユルド
?	№023 コノハナ
№148 ヨマワル	?
	?
	№148 ヨマワル

森 · 蓝宝石

GE	GET
№015 カラサリス	№015 カラサリス
№017 マユルド	№017 マユルド
№036 ナマケロ	№036 ナマケロ
№094 ロゼリア	?
?	№094 ロゼリア
№148 ヨマワル	?
	№148 ヨマワル
	№150 ヒロビウス



草原 · 红宝石

GE	GET
№010 ポチエナ	№010 ポチエナ
№025 スバメ	№025 スバメ
№078 ラクライ	№082 コイル
№082 コイル	№084 ビリリダマ
№084 ビリリダマ	?
?	?
?	

草原 · 蓝宝石

GE	GET
№010 ポチエナ	№010 ポチエナ
№025 スバメ	№025 スバメ
№078 ラクライ	№082 コイル
№082 コイル	№084 ビリリダマ
№084 ビリリダマ	?
№138 プリン	№124 ハブネーク
?	№138 プリン
	?

海 · 红宝石

GE	GET
№027 キャモメ	№066 メノクラゲ
№066 メノクラゲ	№09712 キバニア
№097 キバニア	№099 ホエルコ
№099 ホエルコ	?
?	№143 ヒトデマン
№183 ラブカス	?
	№183 ラブカス

海 · 蓝宝石

GE	GET
№027 キャモメ	№052 コイキング
№052 コイキング	№066 メノクラゲ
№066 メノクラゲ	№097 キバニア
№097 キバニア	?
?	№176 パールル
№183 ラブカス	?
	№183 ラブカス

洞窟 · 红宝石

GE	GET
№046 ドゴーム	?
?	№046 ドゴーム
№069 クチート	?
№073 ワンリキー	№073 ワンリキー
№106 ベトベター	№126 ソルロック
№126 ソルロック	№188 コモルー
№188 コモルー	

洞窟 · 蓝宝石

GE	GET
№046 ドゴーム	?
№048 マクノシタ	№046 ドゴーム
?	№048 マクノシタ
№106 ベトベター	?
№125 ルナトーン	№068 ヤミラミ
№188 コモルー	№125 リナトーン
	№188 コモルー

狩猎区・红

GE	GET
№092 ドードー	№092 ドードー
?	№156 ピカチュウ
?	?
№164 キリンリキ	№164 キリンリキ
№167 カイロス	№167 カイロス
№168 ヘラクロス	№168 ヘラクロス
№169 サイホン	№169 サイホン

池塘・蓝

GE	GET
№020 ハスブレロ	№007 ミズゴロウ
?	№020 ハスブレロ
№055 マリル	№055 マリル
№127 ドジョッチ	№127 ドジョッチ
№129 ヘイガニ	№129 ヘイガニ
?	?

荒地・蓝

GE	GET
№057 イシツブデ	№057 イシツブテ
№076 アサナン	№076 アサナン
№117 ビブラーバ	№117 ビブラーバ
№119 サボネア	№119 サボネア
№131 ヤジロン	?
?	?

火山・红

GE	GET
№101 ドンメル	№004 アチャモ
?	№101 ドンメル
№105 コータス	№105 コータス
№108 ドガース	№108 ドガース
?	?
№153 ロコン	№153 ロコン

遗迹・共通

GE	GET
№190 ダンバル	№190 ダンバル
№193 レジロック	№193 レジロック
№194 レジアイス	№194 レジアイス
	№195 レジスチル



火热秘技

GBA 洛克人 ZERO2

◆无限能量水晶

首先，你至少要有火属性芯片，且光剑级别已经可以使用蓄力斩。



图一

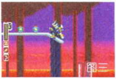
然后，你必须通过了第一章的森林关“迪尤西斯森林（デュシスのもり）”现在，你可以无限去取能量水晶了。首先，传送到デュシスのもり，用蓄力斩烧掉所有的树叶。如图二。



图二

然后，你会发现树叶的后面有许多平台，而平台上赫然是一个一个的能量水晶。如图三。

在得到所有的能量水晶后，站在最后一棵树上，向左跳三个平台。来到图四。可以看到有一个1UP。得到1UP后，好了，现在你可以去寻死了。



图三

然后回到刚传送过来的状态，你会发现你的能量水晶没有减，树叶后面的平台上的能量水晶又出现了。而命由于刚才那个1UP，也没有减。这样一个来回，不过一两分钟，能量水晶增加120左右。如果你恋战的话还可以更多。小的我只花了30分钟左右，就养完了所有的精灵。如果你是动作高手，会更快。由于这不是任务，所以死多少次不会降低评价，堪称无限水晶大法。什么？你有金手指？当我没说……



图四

小的左岸，欢迎来信。
voxfox@163.com　QQ185191416

GBA 特鲁尼克大冒险2 ADVANCE

◆99级法：

本法只适用于没开音乐盒的不思议的迷宫，先准备一个远投指轮（别说你不懂是什么-_-），一个大部屋の卷物，一个イオの卷物，一个はりつけの卷物，3个以上的分裂の仗，OK了，进迷宫吧！



在70层后找到金属史莱姆（那种HP为5，死后留下升级草的史莱姆），先用大部屋の卷物，史莱姆会逃到屋的一角，注意：不要靠近它，它会飞走，也不要和它的位置平行，在对角位置对它使用分裂杖，不要把用完的杖丢去！等杖都用完了后，走到墙边，此时大批史莱姆会向同个方向逃，当多数史莱姆行成一条线时立即用はりつけの卷物定住它们，然后装上远投指轮，与它们在一条直线上，向这一串史莱姆投分裂仗，投完手上的所有分裂仗后，用イォの卷物，好了，后面的事，就是收集满地的升级草了。

歆

GBA 索尼克弹珠台

◆开启 Bingo 的迷你游戏

要开启Bingo的迷你游戏，用Amy打穿剧情模式即可。

◆开启 Slots 的迷你游戏

要开启Slots的迷你游戏，用Tails打穿剧情模式即可。

◆开启桑巴阿明哥舞台

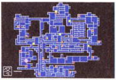


用Knuckles打穿剧情模式，即可开启桑巴阿明哥的台面。

GBA 恶魔城 月之轮回

◆出城大法

《月轮》虽然是老游戏了，但是大家也许到现在都不知道《月轮》能出城。这是我和我同学一年多前发现的，但是由于懒的发，所以现在才告诉大家，方法如下。本方法绝非修改，适用于《恶魔城 月轮》任何版本


图一


图二


图三


图四

在如图一的地图位置，走到如图二走廊的尽头，然后走到走廊的门前，等门打开后，不要进入。然后往上跳，大家会发现上面是空的，能用二段跳跳上去，然后往右稍移，内森站在了墙壁之上，哈哈，现在就可以出城了，如果现在再往上跳，就能跳出画面，往下跳也可以。往上跳后，用高跳，能跳出全走廊，人物能在地图中看到，但是画面是固定在走廊的，如果往下跳，人物就会消失，也不能在地图中看到。

GBA 我们的太阳



◆标题画面的细微变化

在不同的阳光强度下，标题画面的太阳会有细微变化。

◆暗黑镜的获得

暗黑镜由3个部分组成，透镜是ダーク，形态是ファントム，电池是カオス。完成一周目可以得到ダーク，完成二周目可以得到ファントム。

◆无限能量电池取得法

要取得无限能量的电池，必须完成以下条件：

1.太阳树完成。

2.收集齐全部的银货。

3.完成暗黑镜。

4.打破苍空之塔100层的黑球体，并进入其中打败一个披着铠甲的敌人。注意，如果没有收集齐全部的银货这个敌人不会出现。打败这个敌人后便可从宝箱中得到无限能量的电池。

◆银货的取得地点

银货关系到无限能量电池的取得，下面列出藏有银货的迷宫，因为具体地点不太好表述，所以请玩家自行仔细寻找。注意有的银货需要使用千里眼の实才能看到，有的需要在有太阳的情况，括号里已经标出。

雾の城（千里眼の实）、小さな洞窟、死者の门、古き森、地底の灵墓（千里眼の实）、血錆の馆、舍てられた武器库（千里眼の实）、试炼の阶段（千里眼の实）、暴かれた墓地、名も知れぬ岩、死の岩壁、苦闷の家、瘴气の森、永久冻土、火吹山、太阳都市、大地の伤痕（太阳）、奈落（太阳）

GBA 召唤之夜 铸剑物语

◆获得ナックル30

将地下迷宫中所有的木桶和木箱全部破坏的话（包括EX迷宫），从迷宫出来时便可以获得ナックル30（ドクロナックル）。

◆斗技场的奖品

爆机一遍后可参加中央工城的斗技场大赛，奖品与时间相关，具体如下：

2分钟以内并更新上一次成绩——救急セット

2分30秒以内——没有得到过的秘传

1分30秒以内——魔矿石3个

3分以内——魔矿石

3分以外——マッチ箱

GBA 李小龙：传说归来

NORMAL 模式通关后开启 DIRECTOR'S CUT 模式，服装多了 BRUCE '73

DIRECTOR'S CUT 模式通关后开启 TIME CHALLENGE 模式，服装多了 DRAGON

TIME CHALLENGE 模式通关后出现 GALLERY，服装多了 GOLD

DIRECTOR'S CUT的结局部分和NORMAL不同，关卡也有变化

逆转裁判2法庭记录·下篇

逆转裁判 2		CAPCOM	AVG
GBA	逆转裁判 2	2002 年 10 月 18 日	日版
	1人　自带记忆功能	64M	4800 日元
	无对应周边		



文：阳光

第3话　逆转马戏团

【12月26日】

成步堂带着真宵和春美观看马戏团的表演，两人对魔术师空中脱逃的精彩表演赞叹不已。

【12月28日】

成步堂突然接到真宵的电话，意外地成为马戏团大魔术师马克斯杀人事件的辩护律师。为了解更多关于杀人案的情况，成步堂来到案发现场立见马戏团。

立见马戏团成员

山田耕平（艺名：马克斯）	立见七百人（立见马戏团团长）	立见里香（艺名：米莉卡）
	富田松夫（艺名：托米）	
木下大作（艺名：阿库罗）	木下一平（艺名：巴特）	木住勉（艺名：勉）

案发地点：立见马戏团

侦探调查

地点	人物	行动
拘留所	マックス	对话 话题「団长と会ったこと」封锁 出示「辩护士バッジ」
宿舍前广场	糸锯圭介	对话，获得「现场写真」 询问「マックス」 获得证物「シルクハット」
テント内	ミリカ	询问「団长」、「マックス」
団长室		调查桌子，获得「団长の书类」 调查墙 获得「マックスのポスター」
正门前	ベン	对话
トミーの部屋	トミー	询问「マックス」 得到「サーカスの见取り图」
食堂		调查地上的碎酒瓶 获得「割れたビン」
拘留所	マックス	【话题解封】 「団长の书类」「割れたビン」「ベン」
団长室		调查橱柜，获得「リロ」
食堂	ベン	使用「リロ」
テント内	ミリカ	突然被猴子抢走律师徽章
トミーの部屋	トミー	对话
アクロの部屋		获得「ルーサー」 调查房间里的垃圾堆 拾得徽章，发现「ゆびわ」

通过一天的调查

成步堂大致掌握的情况

1.案发当天的早晨，魔术师马克斯与腹语师木住勉在食堂发生冲突，马克斯用空瓶将勉击伤。

2.马戏团排演结束后，马克斯和团长两人在团长室交涉关于合同的事。团长有事单独离开，马克斯留在团长室等待其回来。

3.深夜，小丑托米刚要入睡时听见巨大的响声，目击到团长被害。

4.警方在杀人现场发现魔术师的礼帽，魔术师马克斯因重大嫌疑被逮捕。不可思议的是在死者倒下的雪地周围没有凶手的脚印。

5.从垃圾堆里淘出一枚戒指……



法庭前篇

被告	山田耕平 （艺名：马克斯，立见马戏团魔术师）
辩护律师	成步堂龙一
被害者	立见七百人（立见马戏团团长）
检察官	狩魔冥

～事件的流程～（证人：刑事系锯主介）

1. 事发当夜下过大雪，雪直到9点40分左右才停止，夜间非常寒冷。
2. 晚上全体团员在马戏团的帐篷里做演出排练。
3. 10点排练结束后，众人解散。
4. 案发时间为10点15分，地点在宿舍前的广场。
5. 发现被害者趴在大木箱上死去。
6. 死因是头部遭到重击导致颈部骨折而死。

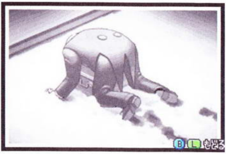
5. 发现被害者趴在大木箱上死去。
（询问→选择第三项"中身について"）

成步堂：死者抱着的是木箱吗?

圭介：是的，那个木箱比看上去要沉得多，并且上了锁。我们在警局砸开锁，发现里面只放着一个小瓶。

法官：小瓶?是什么瓶子?

圭介：装胡椒的调味瓶。



6. 死因是头部遭到重击导致颈部骨折而死。

成步堂：解剖记录上推测凶器为"扁平的钝物"，警方没有找到凶器吗?

圭介：恐怕是被犯人拿走了，要不然就是被魔术变没了。呵呵呵……

～事件当夜目击之事～
（证人：腹语师木住勉 & 木偶利罗）

1. 练习结束后，我和小丑一起出了帐篷。
2. 在宿舍门前与小丑分手后我径直来到广场入口。
3. 这时，马克斯从眼前经过向广场走去。
4. 只有他一人去了广场，所以犯人一定是他！
5. 之后警察赶来，我才知道所发生的事。

4. 只有他一人去了广场，所以犯人一定是他！
（询问→选择第三项"1人しか見てないのは変"→提出人物「团长」）

成步堂：证人不可能只看见马克斯一人！（提出人物「立见团长」）如果一直站在广场入口，应该看见前往现场的立见团长！

狩魔冥：一定是立见团长在证人到达前就已通过入口。

成步堂：不可能！团长曾去团长室与马克斯会面！

狩魔冥：那不过是被告的一面之辞，其实当时团长根本没有去过团长室……所以证人才没有目击到团长！

5. 之后警察赶来，我才知道所发生的事。
（询问→提出人物「ミリカ」）

成步堂：警察赶到时是几点?

利罗：时间是……喂，几点来着?（用拳头打木住勉）

木住勉：大约……10点半。

成步堂：也就是说，10点练习一结束，你就径直来到入口处站在那直至警察赶到?

木住勉：是的。

成步堂：（拍案）在一个雪后寒冷彻骨的夜里，很难想象一个人会无所事事地一直呆站在那里吧！

木住勉：唔……实际上……

利罗：（对木住勉）傻瓜！别多嘴！就算是无所事事又怎么了?

成步堂：应该有一个合理的原因才对，比如说……在等人之类的。

利罗：什、什、什、什、什、什么!

狩魔冥：检方提出抗议！辩方律师！不要以你个人的推测诱导证人！

成步堂：我反对！这个证人所言不实！这样无法证明其证言的真实性！

法官：辩护人，既然你已心里有数，请告诉在场的所有人。这个证人究竟在正门前等谁?

成步堂：证人所等的人是……驯兽师米莉卡！

利罗（大惊失色，瞬间散架）

成步堂：你在那里等待米莉卡返回宿舍！（拍案）我说的没错吧！

利罗：够了！我究竟在等谁这点无关紧要吧！重要的是我目击到被告的证言是真的才对吧?

法官：嗯……的确是。

成步堂：但是证人在深夜一直站在那里，只是为了等米莉卡！这样的话，对米莉卡以外之人的出入就会有看漏的可能！

法官：确实如此。
狩魔冥：我反对！证人的确目击到了被告人！这是无可辩驳的事实！
成步堂：我反对！既然他没有看到被害人，那也就有看漏其他人的可能！
狩魔冥：（挥鞭）你根本无法证明证人当时在等米莉卡！
利罗：哼，反正曝光了，告诉你们也无妨，我确实在等米莉卡！
狩魔冥：（挥鞭）不许讲多余的话！
法官：（击槌）证人，说清楚，你是在宿舍入口等待米莉卡吗？
利罗：是的！我想向她求婚！
法官：什么……求婚！
（法庭全场一片哗然）
利罗：那又怎么啦！你们管不着吧！

～求婚之事～

（证人：腹语师木住勉 & 木偶利罗）

1. 别那么大惊小怪的，不过是求婚而已。
2. 我有东西要交给米莉卡。
3. 最近，一直把它揣在口袋里等待机会。
4. 当然，那天晚上也拿着它。
5. 结果没能交给她，所以直到现在我还拿着。

法官：你向她……求婚……
利罗：不可以吗？不许歧视木偶！
2.我有东西要交给米莉卡。
（询问→选择第二项“それでもゆさぶる”→证言修正：我打算把订婚戒指交给米莉卡）
成步堂：要送她什么？
利罗：这还用说吗？当然是配得上米莉卡的最高雅最贵重的礼物！
狩魔冥：到底是什么？
利罗：说出来你们可别吓着！是订婚戒指！
狩魔冥：（大惊）订婚……
法官：订婚……戒指！
狩魔冥：够了！别闹了！
成步堂：（拍案）为什么要质疑这么严肃的事呢？这是历史改写的一刻！确实发生的事！木偶向人类求婚……
狩魔冥：不要转移话题！这跟本案有什么关系！
法官：证人，请修正证言。
利罗：好吧，一群死较真的人！
3.最近，一直把它揣在口袋里等待机会。
（提出证物「ゆびわ」→选择第二项“证言にムジュンがある”）
成步堂：戒指是放在谁的……口袋里？
利罗：（怒）当然是我的！我的口袋可不是装饰品！不许无视我！
木住勉：对不起！
利罗：（用拳头猛打木住勉）不许你道歉！是他不对！
成步堂：（提出证物「戒指」）你见过这个戒指吗？
利罗：啊！那不是我的戒指吗？快还给我！
成步堂：你的证言是：“结果还是没能交给她，所以到现在还拿着。”（拍案）请问为什么戒指会在我的手上？
（法庭哗然）
法官：到底怎么回事？
利罗：那个……喂，勉！该你说了！（用拳头打勉）
成步堂：我是在鲁萨的房间里找到它的。
法官：鲁萨先生是什么人？
利罗：哼！是一只脏兮兮的猴子！
法官：证人，你怎么可以这样说鲁萨先生！
成步堂：（冒汗）鲁萨……真的是只猴子。
法官：哦。
成步堂：猴子鲁萨有收集发光的东西的特殊癖好。证人！你的戒指是在何时被盗的？
木住勉：嗯……是在马克斯刚刚经过之后……
利罗：鲁萨跑来抢走了戒指！不过这好像和案件没有关系吧！
成步堂：戒指被偷走后，你做了什么？
利罗：当然是去追猴子了！
成步堂：为什么没有追到？
利罗：（用拳头猛打勉）都是因为这个笨蛋在雪地上跌了一跤，让它逃了。
成步堂：（拍案）证人的证言有疑点！证言中说“在警察到来之前，一直守在广场的入口”。而事实上，证人曾去追过猴子！即是说，在此期间可能有其他人也进入了现场，证人却没看到！
狩魔冥：就算如此，证人目击被告的事实并没有改变！
成步堂：这个证人在撒谎！因为证人和被告不合，对其一直怀恨在心！
法官：嗯，辩护人的意见在理。这个证人好像的确对马克斯有敌意。
利罗：胡说八道！我可不是那种诬陷他人的小人！你才是装腔作势的骗子！
法官：为了法庭的公正，请再作一次关于目击的证言。
利罗：再说多少次都一样！

～目击马克斯经过～

（证人：腹语师木住勉 & 木偶利罗）

1. 我在入口等米莉卡。
2. 但没过多久，便看见那个家伙走进了广场。
3. 大概是在我等了5分钟的时候左右。
4. 尽管我跟他打招呼说“晚上好”，但心里十分讨厌他！
5. 他就是马克斯无疑！
6. 尤其是那身浮华装束的3个标记，我决不会看错！

1.我在入口等米莉卡。

成步堂：你只在意米莉卡一个人，有可能会看漏经过那里的其他人吧？

利罗：你看看我有几只眼睛？是4只呀！和勉的合在一起。根本就没可能看漏人！

法官：嗯，也是。

成步堂：（汗）（比起利罗的证言，法官的思考回路更成问题）

4.尽管我跟他打招呼说“晚上好”，但心里十分讨厌他！（提出人物「ミリカ」→选择第三项“別のだれかを见た”→提出人物「团长」）

成步堂：证人，事发当日，你和马克斯有过争斗，没错吧？

利罗：没那么严重。只是口角而已……

成步堂：只是口角不至于把瓶子打碎吧。

利罗（惊愕）

成步堂：事发当天的早晨，被告马克斯曾用空瓶打伤过证人。

法官：什么！这将构成……伤害罪！

狩魔冥：在那之前，被告人会先以杀人罪被制裁。

成步堂：事件当日，被告和证人曾打过架！请大家考虑一下当时的情景！一个早上刚被打伤的人，怎么可能对打他的人说“晚上好”这种问候语呢？

狩魔冥：也就是说，辩方律方认为证人故意说谎，意图诬陷被告！

利罗：我、我怎么可能说谎！

成步堂：证人可能确实见到别人经过，所以才打招呼说“晚上好”。据我推断，证人之所以会向其打招呼，正因为证人认出那个人不是马克斯！

狩魔冥：你说什么！

成步堂：以木住勉沉默寡言和利罗目中无人的个性来看，能让他们特意打招呼的人只有1个……

法官：米莉卡！

成步堂：（汗）如果是她，就该送戒指了。

法官：那倒也是……

狩魔冥：是被害者立见七百人？

成步堂：没错！当时你见到的人正是被害者立见团长！所以你才会跟他打招呼！

利罗（大惊）

法官：（木槌声使全场爆发的议论声，渐渐平息下来）肃静！肃静！究竟是怎么回事？

利罗：不，不是的。开始时我的确以为是团长！但仔细一看，确实是马克斯！

（法庭内再次哗然）

法官：请说清楚，证人看到的人究竟是马克斯还是团长立见七百人？

狩魔冥：检方认为是被告！因为事实上证人已经看到了被告装束的3个特殊标志！



成步堂：特殊标志？

利罗：这么快就忘了？！

狩魔冥：礼帽、披风和胸前插的白玫瑰……

成步堂：其实证人当时就只认出那3个标记！实际上证人见到的应该是从团长室穿走马克斯外衣和帽子的立见七百人，即被害者本人！

法官：狩魔检察官，检方是否有证人目击到被告的确凿证据？

狩魔冥：其实……检方想确认的就只有“证人看见到一个人前往广场”这件事实。现在检方请求传唤下一证人。

成步堂：什么！

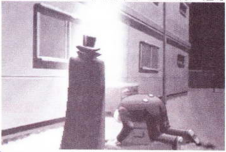
～事件当夜目击之事～（证人：小丑托米）

1. 事发当夜，练习刚一结束我就回到宿舍休息。
2. 那天真是太疲惫了。
3. 正要睡觉，无意中向窗外望了一眼。
4. 看见远处有2个人影！
5. 是团长和披着披风的马克斯！
6. 我看见马克斯突然袭击团长！

3.正要睡觉，无意中向窗外望了一眼。

（询问→选择第二项“あえて踏みこむ”→证言修正“听见‘咣当’一声巨响，于是向窗外望了一眼”）

成步堂：当时是无意中向窗外望了一眼吗？
托米：是的！既不是"无辜"也不是"无聊"，而是"无意"！
法官：证人！直接回答问题就行了，不要做与本案无关的发言。
托米：（沮丧）呜……这都不行……
成步堂：为什么突然想起来看窗外？
托米：（大受打击）什么！没有理由小丑就不能看窗外吗？
成步堂：那倒不是，（汗）可是你那天说的是"刚要进被窝时听见巨大的响声"。
托米：（呆了几秒钟，突然开始狂笑）哈哈哈哈，是的是的！
成步堂：法官大人，证人是因为听到巨大的声响才望向窗户，并不是"无意中"！
托米：是的！听到"咣当"一声巨响！我没说过吗？
狩魔冥：（怒）根本就没说！
成步堂：请修正证言！
6.我看见马克斯突然袭击团长！
（询问→选择第二项"もちろんある"）
成步堂：你目击到凶手行凶的瞬间了吗？
托米：（怒）是的！凶手就是马克斯那个恶棍！
成步堂：那么请问凶器是什么？
托米：凶器？这个我也不知道。没在现场发现吗？
成步堂：没有。你当时在现场没有看到凶器吗？
托米：没有……我没看见凶器，哈哈哈哈……
成步堂：（拍案）托米先生！你真的看见现场行凶的瞬间了吗？
狩魔冥：我抗议！辩方律师如果对证人的证言产生质疑，就必须拿出证据来。怎么样？成步堂，你有证人没看到行凶现场的证据吗？
成步堂：当然有！
狩魔冥：请讲，我洗耳恭听。
成步堂：证据就是证人自己的证言！托米曾说过，听到"咣当"一声打人的声音。又说，"这时



我看见马克斯突然袭击团长！"如果先听到打人声音再向窗外看，根本不可能看到行凶瞬间！
（法庭哗然）
法官：证人，请解释一下。
托米：这个……让我考虑一下……最初……
成步堂："最初"？
托米：最初我就想说当我望向窗外时，团长已经倒下了。但开庭前检察官坚持要我……
成步堂（狩魔检察官又在暗中操纵证人的证言）
~关于目击的"人影"~（证人：托米）
1.虽然有点距离，但那人的确是马克斯！
2.因为我清楚地看到他那身华而不实、有如其标记的装束。
3.那顶高高的礼帽加上黑色的披风。
4.还有脸的轮廓，就是那个家伙。
5.由于披风不停地飘动，所以没有看清他手里拿的东西。
3.那顶高高的礼帽加上黑色的披风。
（提出「マックスのポスター」）
成步堂：你确定你的证言准确无误吗？
托米：我把见到的都说了，因为我的眼睛像老鹰一样敏锐！
成步堂：（老鹰在夜间是看不见东西的……汗）
提出「马克斯的海报」
成步堂：证人！马克斯穿戴的特殊标志，你都看见了吗？
托米：当然，高礼帽加上披风。
成步堂：托米先生，马克斯的标记有3个！
托米：3个？高礼帽、披风，还有……白玫瑰！
狩魔冥：证人当然都看到了，只是忘了说而已。
成步堂：（拍案）托米！你到底有没有看见玫瑰？
托米：坦白地说，那家伙的胸前根本没有戴什么玫瑰……
狩魔冥：现场很暗！证人不过是看漏了而已！
成步堂：我反对！证人连被告脸的轮廓都看清楚了！而玫瑰是白色的，插在深色衣服上应该是最显眼的东西！没有道理会看漏！
狩魔冥：我抗议！胸前的玫瑰有可能在行凶时掉了！
成步堂：我反对！如果是这样，现场附近应该发现白玫瑰！
法官：（击槌）辩护人！是否目击到白玫瑰，是与案情有关的重要线索吗？
狩魔冥：根本就不重要，他不过是在迁强附会、托延时间！
成步堂：法官大人！请回忆上一位证人的证言。

证人利罗是以当时看到的3点标记确定犯人是被告的！然而，这个证人却说此人根本没戴玫瑰！
（法庭哗然）
狩魔冥：法官大人，证人已经证实目击的是马克斯本人！再继续审理这些微小的细节差异，只是在浪费时间……
成步堂：法官大人！疑点虽小，但同样存在问题！
法官：嗯。这个证人所目击的人99％可能性是被告。但还有1％的争论余地！证人！请再做一次证言。如果这次证言没有问题，审理将结束。

～目击的人影2～（证人：托米）

1. 一定不会错！他没有戴白玫瑰！
2. 但是，其他标记我是不会看错的！
3. 特别是那顶高礼帽，记得非常清楚！
4. 直到离开现场，他还戴在头上。

4.直到离开现场，他还戴在头上。
（提出证物「シルクハット」→提出证物「现场写真」）
成步堂：（提出「シルクハット」）就是这顶高礼帽吗？
托米：没错！他戴的就是这顶礼帽！
成步堂：狩魔检察官。这顶礼帽是在何处发现的？
狩魔冥：还用说吗？是在杀人现场。（汗）……在现场？
成步堂：高礼帽掉落在杀人现场！可是，证人！刚才你清楚地说"犯人直到离开现场礼帽还戴在头上"。
托米（大惊）
法官：（击槌）证人！这到底是怎么回事？请不要在法庭上信口开河！
托米：（思索）……奇怪啊？
法官：奇怪的是你的眼睛、记忆力，还有……
托米：（怒）什么啊！大家都欺负我！或许我的笑话真的有点无聊吧？可是我的眼睛和记忆力比老鹰还强！我确确实实看见了！就是马克斯本人！胸前没有玫瑰、戴着高礼帽，就那样从现场离开了！
成步堂：那么犯人是怎样离开现场的呢？
托米：这个嘛……
狩魔冥：我反对！现在讨论的是……证人目击的人是否是被告！
成步堂：（拍案）我反对！证人的证言已经漏洞百出无法再讨论下去了！
法官：还是听听证人对这个问题怎么回答吧。
托米：（笑）当然是走回去了！
成步堂：请看这张现场的照片！现场只有被害者在雪地上留下的足迹，却没有犯人的足迹！
（法庭哗然）
成步堂：托米先生，请问犯人是如何走的呢？
托米（连连冒汗）
成步堂：法官大人，这个证人的证言完全无法相信！请将此证人的证言记录全部删除！
法官：嗯。小丑总喜欢随口瞎说……
托米：等等！哈哈哈哈！好吧！那我就把事实说出来吧！
狩魔冥：等等！不许你多嘴！
托米：我已经不想再听你的话了！这次我要说出事情的真相！
法官：托米！你一直都在说谎吗？
托米：我没有说谎，只是对"犯人离开的方式"没有交待清楚罢了，是那个拿鞭子的检察官要我守口如瓶的。
法官：狩魔检察官！你……
狩魔冥：法官大人，如果听了这个证人所谓的"真相"，恐怕任何人都会做和我一样的事。
法官：好了！请证人作证！
托米：你们听了可别吓着！

～真实之事～（证人：托米）

1. 我望向窗外，看见团长已经倒下，马克斯站在旁边！
2. 马克斯头戴高礼帽，胸前没有白玫瑰！
3. 紧接着，那家伙升向天空，飘飘悠悠地飞走了！
4. 就这样，在夜色中消失了！
5. 当然不会留下足迹！他是飞走的！（爆笑）

狩魔冥：就是这些。
成步堂：（汗）……
（全场寂静）
狩魔冥：马克斯是世界级的一流魔术师，但是，从现场飞走……那种事是不可能的！
托米：什么？其他证言不是都相信了吗？为什么不相信最精彩的部分？
法官：这种事我也是头一次听说。辩方以为如何？
选择第二项"证言は真实"
成步堂：我认为这并不是开玩笑。
法官：也就是说，证人所说的是真的了？
成步堂：（摸后脑勺）也许……
狩魔冥：（挥鞭）在梦见傻瓜的傻瓜梦中梦见了做

着傻瓜梦的傻瓜！

法官：（击槌）“犯人消失在空中”的确难以置信。但是，也不能想当然地全盘否定，此案件还需再作调查。



侦探调查

地点	人物	行动
拘留所	マックス	对话 获得「グランプリの写真」 询问「グランプリの写真」
サーカス正门前	ベン	使用「ゆびわ」
宿舍前广场	糸锯圭介	对话
トミーの部屋		无人
食堂	トミー	使用「グランプリの写真」 引出话题「マックスの胸像」 获得详细情报「マックスの胸像」 获得证物「张り纸」
拘留所	マックス	使用「张り纸」
团长室	无人	调查团长的衣服 得到「张り纸」
宿舍前广场	糸锯圭介 狩魔冥	对话
アクロの部屋	アクロ	话题「车イスのこと」封锁
テント内	ミリカ	使用「张り纸」 得到修正后的「张り纸」 对话，选择任意一项
食堂	トミー	话题「"あのコト"とは」封锁
トミーの部屋	猴子	大律师与猴子上演 “争夺演出服之战”，选择任意一项
テント内	ミリカ	使用「ステージ衣装」 获得「レオン」
食堂	トミー	【话题解封】 「レオン」「アクロ」 获得「バット」人物情报（木下一平）
アクロの部屋	アクロ	【话题解封】 「レオン」「バット」「ミリカ」「张り纸」

通过一天的调查
成步堂大致掌握的情况

1.案发当日早晨，米莉卡发现有人在自己口袋中放了一张“告杀人者”的字条，因不明究理将其贴在墙上。

2.被害者立见团长见到纸条后脸色大变，将其拿走。

3.杂技演员木下是个坐轮椅的残疾人。他在半年前的一场事故中瘫痪，而他的弟弟一平也在事故后失去意识。

4.一平非常喜欢米莉卡，为了引起她的注意甚至利用胡椒粉对其作恶作剧。

5.半年前，一平为了约米莉卡看电影与其打赌，表演米莉卡的驯兽节目——将头放入狮子口中。

6.这时，狮子突然露出古怪的笑容，继而咬下……木下为救弟弟上前与狮子搏斗导致下身残疾，一平昏迷不醒至今。狮子在事故发生后被团长射杀。

7.事故发生前，一平与米莉卡的关系非常好，米莉卡还在当天送给一平一条围巾。

法庭后篇

～目击之事～（证人：木下大作）

1. 晚上10点过后，我正躺在床上睡觉。
2. 突然听见窗下“咚”地一声巨响。
3. 过了片刻，窗下有人经过。
4. 我看见马克斯的背影。
5. 当时我还以为是在作梦。

4.我看见马克斯的背影。

（询问→选择第二项“ムジュンしている”→提出证物「シルクハット」）

成步堂：房间里的电灯关上了吗？

木上：关了，因为在睡觉。

成步堂：关灯后还能看清楚人吗？

木上：有夜灯的光映射进来，可以看见影子的轮廓。由于只见到马克斯的背影，所以没看见白玫瑰。

法官：那么其他特征呢？

木上：看到了高礼帽、披风这两个标志，应该是马克斯。

成步堂：等等，你的证言有很大疑点！有一件证物，你和托米同样看到了！但是，那是你必须由窗户向下张望才能看到的东西。

木下：我这样的身体是无法向窗下张望的。

成步堂：掉在杀人现场的马克斯的高礼帽！

法官：马克斯的帽子有两顶吗？

成步堂：马克斯的高礼帽是特别订做的，在这个世界上独一无二！木下，你在说谎！

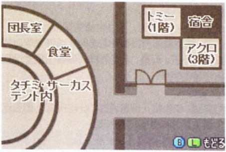
法官：辩护人，我想问你，这个证人为什么要说谎？

成步堂：法官大人！辩方现在告发证人木下大作是杀害立见七百人的真凶！

（法庭哗然）



狩魔冥：只不过是故弄玄虚而已。成步堂，请提出你的证据和证人！
木下（表情平静地逗鸟玩）
成步堂：（连眉毛都不动一下？）
法官：证人，你有什么话要说吗？
木下：还有说什么的必要吗？请大家看看我现在的样子，不要说走出宿舍，就连站起来都不可能。
法官：的确如此。
木下：我能够理解辩护律师想帮助被告的心情……但是，却由此而把我当成犯人……
（法庭哗然）
众人：太过分了！竟然对残疾人说那样的话！
狩魔冥：游戏到此结束！证人无法站立……这里有医生证明！或者还是……辩方以为“木下大作有共犯”呢？
法官：辩护人！这次犯罪行动是否存在共犯？
狩魔冥：请说出共犯的名字！
成步堂：……不必徒劳了，狩魔检察官。
狩魔冥：什么！
成步堂：（摇头）我岂能中你的圈套！（拍案）根本就不存在什么共犯！从策划到实行，完全是木下大作一人所为！
（法庭哗然）
狩魔冥：成步堂龙一，假设这个证人是犯人，那么刚才的目击证言就应该是谎言了？
法官：那么，请辩护人回答，事件发生之时，木



下在哪里？
成步堂：（指向地图中木下的房间）当然是在这里。
法官：在木下大作自己的房间？
成步堂：道理非常简单。因为木下不能自行离开宿舍，所以答案只有1个……（拍案）木下大作是在未离开房间的情况下将立见团长杀害的！
狩魔冥：（大汗）你在胡说什么！
法官：证人，你对辩方发言有什么要说的吗？
木下：……有趣。
成步堂：（汗）仅仅是有趣吗？
木下：因为那种事……不可能发生。
法官：证人所言在理。成步堂，你的推测是不可能发生的。竟然说什么一个坐在轮椅上的人，不用去现场就能杀人！
狩魔冥：你好像忘了……成步堂龙一。在案发现场，被告的身影曾被清楚地目击到。
木下：成步堂先生，能否提一个问题？
成步堂：什么问题？
木下：你一口咬定我杀害了团长，那么请问，我是怎样杀害团长的呢？我不能走出房间，当然也就不能穿上马克斯的衣服……
法官：请出示木下的犯罪手法！木下使用什么杀害被害者的？

提出证物「マックスの胸像」



法官：等身大的胸像？
成步堂：而且相当重，从3层窗户将这个东西扔下去一定会砸死人的。
狩魔冥（受打击）
木下：……
成步堂：木下大作就是用这个杀害了团长！马克斯的胸像和……重力！
（法庭哗然）
法官：将胸像……扔下！
成步堂：……只是很普通的犯罪行为，即便是坐在轮椅上也能办得到。

狩魔冥：我反对！坐在轮椅上操作那么大的东西根本不可能！
成步堂：我反对！木下大作是杂技演员！（拍案）搬运这种东西对他来说轻而易举！
法官：证人！你对此有异议吗？
狩魔冥：法官大人！检方要求证人对自己的身体状况作证。
成步堂：我反对！没有那种必要！
狩魔冥：我反对！既然辩方提出了犯罪手法，检方就有反证的权利！
法官：辩方反对无效。证人，请你对身体状况作证言，如有必要，可以要求医生出庭作证。
木下：谢谢！

法庭答辩
说谎的理由：选择第三项“アクロが真犯人”
共犯者：选择第二项“もちろん、いない”→指向地图中“アクロ（3层）”
犯罪手法：选择第一项“证据品を提出する”→提出证物「マックスの胸像」

～木下的身体能力～（证人：木下大作）

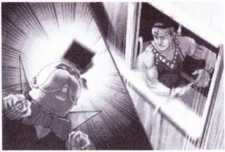
1. 确实，我能够举起胸像。
2. 因为我的上半身强健，没有残疾。
3. 但是，举起胸像后再探身向窗外张望是绝对不可能的。
4. 因为我的下半身无法用力。
5. 也就是说，我不可能知道团长头部的位置。
6. 所谓扔下胸像杀害团长根本是无稽之谈。

5. 也就是说，我不可能知道团长头部的位置。（提出证物「木箱」→选择第二项“木箱の重さ”→选择第一项“知っている”）

成步堂：我有异议！（提出证物「木箱」）木下，你根本没有看窗下的必要。
木下：怎么讲？
成步堂：在此之前，你就已经知道团长的头部在什么位置，而且相当精确！
狩魔冥：我反对！别再装腔作势了！赶快拿出证物！



成步堂：请看案发现场的照片，被害者是趴在“木箱”上的。木住勉见到团长时，团长并没有拿木箱。也就是说，木箱是被人事先安置在现场的。在团长正要拿起木箱时，胸像自空中落下……
狩魔冥：难道……
成步堂：只要以木箱为目标投下胸像，就会准确无误地命中被害者头部！
狩魔冥（大受打击）



（法庭哗然）
法官：那么，将木箱安置到现场的人是……
成步堂：当然是木下大作，只要将木箱系在绳子一端由窗户放下就可以了。
狩魔冥：我反对！团长拿起木箱时，头部位置并不确定！
成步堂：因此，才需要在木箱的重量上作文章。
法官：记录上好像是10公斤。
成步堂：将如此重的箱子拿起来，只能采取一种姿势。
法官：蹲下身双手抱起……
成步堂：正是如此！木箱的尺寸很大、两侧有拉手，要拿起木箱就必需蹲下！（拍案）这样一来，无论是谁，头部所在的位置都会在箱子中央！
狩魔冥（受到打击）
（法庭哗然）
木下：（镇定自若）对你的设想感到惊讶……
法官：木箱是你放的？
木下：当然不可能是我。成步堂，你知道这个胸像原本放在哪里吗？
成步堂：当然知道，放在食堂的餐桌上……
木下：请问我能自行离开宿舍吗？或许我可以将胸像扔下去。但是，我是怎样将胸像由食堂运到房间里的呢？
（法庭哗然）
狩魔冥：成步堂！你曾说过“没有共犯”，那么这个证人是怎样拿到胸像的呢？
成步堂（提出证物「ルーサー」）

法官：是猴子吗？
成步堂：是喜欢拿走发光物品的鲁萨。
法官：曾一度盗走腹语师的戒指……
狩魔冥：莫非你认为是证人命令猴子盗走了胸像？
成步堂：并非如此！鲁萨只是将胸像带回了自己的家而已。
木下：……
成步堂：而鲁萨的家就是木下的房间。
狩魔冥：我反对！胸像是青铜所制，并不会发光！
成步堂：狩魔检察官，你还是放下鞭子，好好看看法庭记录吧！
法官：魔术师胸像的双手拿着发光的扑克牌……
成步堂：扑克牌是白金的吧，恐怕没有比它更耀眼夺目的了！
狩魔冥（受到打击）



成步堂：当然，鲁萨也的确有些力气。
木下：如果连这种东西都拿不了，就会被我赶出去。
（法庭哗然）
法官：狩魔检察官！胸像现在在哪里？
狩魔冥：不知道……现在正在搜查中！
法官：如果猴子没有盗走胸像，这一事件又将如何？
成步堂：想必会有其他物品成为凶器吧。鲁萨盗走胸像或许只是巧合，但“木下实施犯罪行为是可能的”！（拍案）以上就是辩方的立证！
狩魔冥（受到打击）
（法庭哗然）
法官：辩护人的推测匪夷所思，但却合情合理。
狩魔冥：不要被他蒙蔽！否则就正中骗子律师的下怀！
成步堂：（汗）骗子……
狩魔冥：你还忘了一件最重要的事！成步堂龙一！
成步堂：什么？
狩魔冥：在现场，你的那个骗子魔术师曾被人目击！小丑证人看见现场有两个人……被害者立见七百人加上……犯人！请问小丑所看到的犯人是谁？
提出证物「マックスの胸像」
狩魔冥：（挥鞭）我想听的是人影是谁，与证物无关！
成步堂：这正是最后的关键！
木下：……
成步堂：托米所看到的“马克斯”的身影……实际上并不是人！
（法庭哗然）
成步堂：托米所目击的只不过是这个胸像！
狩魔冥：我反对！你在胡说什么！被目击的人影身上披着披风！
成步堂：披风是挂在胸像上的！（拍案）是胸像两侧的扑克牌撑开了披风！
狩魔冥：是谁将披风挂上去的呢？
成步堂：这并不重要！
法官：请等一下，辩护人！是谁将披风挂到胸像上的……这不是非常重要的问题吗？
成步堂（提出人物「团长」）
法官：是……被害者立见七百人自己？
成步堂：我把那天夜里发生的事，在这里再现一下：

木下用绳子将木箱放置在现场后，将绳子系住胸像，使其悬挂于窗口，准备向木箱正上方投掷。

另一边，团长让马克斯在房间等待，自己穿上马克斯的衣服前往现场。换装的原因恐怕是团长不想被别人发现，但在宿舍入口处还是被木住勉和利罗认出。

之后，团长到达现场，正要拿起脚下的木箱时，木下大作估算时机适时松开绳子……在这一时刻，大魔术开始上演了。被害者被胸像命中，随后……披风挂到胸像上……



狩魔冥：（汗）等等，成步堂龙一！这绝不可能！

成步堂：反驳还为时过早，狩魔检察官，马戏团的表演尚未结束：

撞击时的冲击使披风挂到了胸像上。听到撞击声，小丑托米向窗外望去……这时，披风已然挂到胸像上，而木下坐在轮椅上，看不见窗下的情况，所以他并不知道现场被托米目击。

接下来，完成犯罪的木下当然要进行凶器回收，将系在胸像上的绳子拉回去，于是便出现"从空中消失的杀人犯"这精彩的一幕，这就是大魔术的谜底。

（法庭寂静无声）

成步堂：能够实施这一犯罪行为的……（拍案）就是能够从案发现场正上方投掷凶器的人！木下！惟有你！

狩魔冥：真是漫长的"故事"。不过，你是否能证明你所说的是"事实"呢？在法制之庭拥有发言力的是证物和这个鞭子……

法官：当然，还有这个木槌。辩护人，如狩魔检察官所言，请出示证据！证明大魔术"揭秘"是"真实"的证物……

成步堂：证物就是马克斯的3大标志……高礼帽、披风和白玫瑰！托米的证言中存在着两个疑点。

狩魔冥：高礼帽和白玫瑰。

成步堂：而这两个疑点却可以在刚才的魔术揭秘中找到答案！在案发现场发现马克斯的礼帽，昨天托米却说"飞离现场的犯人戴着高礼帽"！解释只有一个，托米见到的"高礼帽"其实是胸像上的！



（法庭哗然）

法官：原来如此，那样考虑就没有问题了！

狩魔冥：我有异议！第2个疑点怎么解释？腹语师说曾目击到马克斯的白玫瑰！但小丑却说没看见白玫瑰！

成步堂：请再回忆一下，披风挂上胸像的瞬间！披风是从胸像前方挂上的！这样一来，白玫瑰就转到了胸像的背部，所以小丑托米没能看到白玫瑰！

（法庭哗然）

法官：真是令人吃惊。辩方的推理听起来虽然匪夷所思，却又处处符合情理！

木下：（异常平静）成步堂。可否提一个问题？

成步堂：请讲。

木下：你对我们马戏团的情况是否做过调查？

成步堂：怎么？

狩魔冥：杀人动机是什么？立见团长对证人有大恩，马戏团的人都知道。证人为何要杀害自己的恩人！

（法庭哗然）

狩魔冥：法官大人，请听证人陈述和团长的关系，以及此前的生活。

> 法庭答辩
> 移动胸像的方法：ルーサー
> 犯人身影：マックスの胸像
> 将披风披到胸像上的人：团长
> 证明大魔术"揭秘"是"真实"的证据：マックスのポスター

同日　下午2时27分　地方裁判所　第2法庭

～关于被害者立见团长～（证人：木下大作）

1. 小时候，我和弟弟被双亲抛弃。
2. 之后被立见团长的马戏团收养。
3. 从9岁开始表演杂技。
4. 希望有朝一日能报答团长的大恩……

询问开始前，法官会问你是否需要询问，选择哪一项都可以。

选"もちろん寻问する"，接下来对所有证词进行询问。

选"もちろん寻问しない"则直接跳过询问阶段。

成步堂：立见团长被害的原因我已经知道，没有必要再询问木下！

法官：木下杀害立见团长的动机是什么？

成步堂：法官大人。立证杀害团长的动机是不可能的。因为木下根本就没有杀害被害者的理由。

狩魔冥：傻瓜的傻瓜逻辑连傻瓜都自愧不如……你忘了吗？不是你告发这个证人是"杀害立见七百人的真凶"吗？

成步堂：从结果上看……是那样的。

法官：结果上……

成步堂：木下，你当然不会有杀害团长的动机，因为你真正想杀的根本就不是团长！

（法庭哗然）

狩魔冥：(挥鞭)成步堂龙一！那你说木下原本想杀害的人是谁？
成步堂(选择人物「立见里香」)木下，你真正的目标是她，对吧？
狩魔冥：抗议！证人没有回答的必要！这是恶意诱导询问！请辩方拿出这个证人对立见里香怀有杀意的证据！
成步堂：(提出证物「张り纸」) 木下，你是否见过这个？

告杀人者

半年前的那件事，你已经忘记了吧？
我这里有决定性的证据。
今夜10点，到宿舍前的广场来。

木下：那是……
成步堂：这是从立见团长的衣服口袋里发现的纸条。
法官：被害者的口袋？
成步堂：纸条是木下写的，内容是邀某人在案发之夜10点去广场。
(法庭哗然)
法官：原来立见七百人是被那张纸条叫过去的！
成步堂：(点头)木下将纸条放进某人的口袋，但那个人并不是立见团长！
狩魔冥：难道是……？
成步堂：不错，是米莉卡！
(法庭哗然)
成步堂：不过，米莉卡没有想到那张纸条是给自己的。所以，在当天早晨将纸条贴在了食堂。
狩魔冥：结果，纸条被其父立见团长看到？
成步堂：是的。团长代替自己的女儿前往现场，结果成为米莉卡的替身惨遭杀害……！木下的证言说"拿着胸像，再探身窗外是不可能的""我的下半身无法用力。""如果那样做，自己就会掉下去。"也就是说，案发时木下不能看到窗下来人是谁。
(法庭哗然)
狩魔冥：我反对！纸条上写"我这里有事件的决定性证据"，即是说，告发米莉卡是"杀人犯"！
成步堂：(拍案)正因为团长知道这点，所以才应邀前往现场，目的就是替代自己可怜的女儿！
(法庭哗然)
法官：等一下，成步堂！你知道纸条所写的"事件"是什么事件吗？
成步堂：当然知道！(拍案)"半年前的事件"……是这一切的导火索！
狩魔冥：纸条所写的"事件的决定性证据"是什么？
成步堂(提出「调味料の小ビン」)
狩魔冥：你在开玩笑吗？成步堂龙一！
成步堂：当然不是玩笑。"决定性证据"就放在被害者想要拿起的木箱里面！
法官：辩护人，你想说米莉卡使用这个小瓶杀了人？
成步堂：只能那样考虑！
狩魔冥：那么请问，米莉卡杀了谁？
成步堂：(选择人物「バット」)木下的弟弟一平。
狩魔冥：我反对！木下的弟弟还没有死！
成步堂：是的。但一平于半年前失去意识，在木下看来弟弟已经和被杀无异！
狩魔冥：检方也调查过此事，证人的弟弟木下一平半年前遭到狮子袭击而不省人事！虽然米莉卡是驯兽师，但狮子不会接受人的命令。也就是说，米莉卡绝不可能让狮子袭击人！
(法庭哗然)
法官：那么，一平的事……
狩魔冥：不是"杀人事件"，只是意外事故。
成步堂：(拍案)狮子咬一平之事并不是什么事故！
提出证物「スカーフ」
成步堂：木下！请问这是一平的围巾吗？
木下：是的。
成步堂：这条围巾是谁送给一平的？
木下：米莉卡。
成步堂：这条是一平出事时佩戴的围巾，上面除了血迹外，还附有——胡椒末。(拍案)米莉卡在事之前将这条围巾送给一平作为礼物，并在上面撒满了胡椒！
(法庭一片寂静)
法官：成步堂律师，你究竟想说什么？将撒满胡椒的围巾作为礼物……有罪吗？
狩魔冥：听说在事发时，狮子咬一平前曾露出古怪的笑容……



成步堂：是打喷嚏。（拍案）狮子并非有意要咬一平，只是打了个喷嚏，原因是伸到它嘴边的一平的围巾上撒了胡椒！
（法庭哗然）
法官：真是难以置信！
狩魔冥：我有异议！成步堂，你所说的这种“像玩笑一样的故事”是“真实”发生的吗？
成步堂：当然是真实发生的！其后，一平失去了意识……就是在这种“像玩笑一样”的事故中木下失去了弟弟！所以，他要向米莉卡复仇！
木下：呵呵呵……“像玩笑一样”吗？我非常佩服你的想象力，成步堂先生。没想到还真有将这样的事故当作“杀人事件”的人……
成步堂：我的话没错吧？
木下：可惜，现在还无法逮捕我。
成步堂：你说什么！
木下：围巾上的胡椒致使狮子咬人，这种傻瓜推测会有人相信吗？而且还有一个决定性问题，我向团长投掷胸像的证据……在哪里？
法官：如果胸像在木下的房间被发现，上面附有被害者的血，那就是决定性的……
狩魔冥：昨天我已经对木下的住宅作了搜查！
法官：结果呢？
狩魔冥：不用说了吧。如果发现胸像，木下就不会作为证人出庭了。在证人的房间中并没有马克斯的胸像……凶器至今下落不明。
木下：听到了吗？成步堂先生，我的房间里没有胸像。
法官：辩方的反证还差一步。
狩魔冥：辛苦了……
木下：对不起了，成步堂……
法官：那么，对证人的询问，到此结束！（击槌）
真霄：等一下！马克斯的胸像在什么地方……辩方已经准备了立证。（成步堂，拜托！一定不能输）
法官：嗯？
狩魔冥：什么？
成步堂：你说什么！
狩魔冥：（鞭打辩方席）为什么最吃惊的反倒是你！
法官：那么，辩护人……请问……
木下：（难道……不，他不可能知道的）
狩魔冥：凶器……马克斯的胸像，现在在哪里？
成步堂：当然，在这个法庭内！
法官：当然？
成步堂：说得再清楚一点，就在这里！木下，对不起，请把轮椅上的围毯拿下来。
木下：（逗鸟玩）我没听清楚，成步堂。
成步堂：你的身材高大，轮椅的尺寸也大，在围毯下面藏一个胸像是轻而易举的吧？
木下：（笑）呵呵呵，成步堂，你很喜欢开玩笑嘛……
成步堂：了不起，在这种状况下还笑得出来。但是，胸像应该就在那里。因为你不能一个人离开宿舍，而昨天，狩魔检察官又持搜查令去你住处搜查。一旦作为凶器的胸像被发现就全完了，匆忙之间能够藏匿的地方就只有1个……轮椅之中。



木下：……精彩！我认输了。不愧是职业水准……你们两个。狩魔检察官，我想问你……为什么昨天匆忙来搜查我的住宅？决定性的证据有两个……披风和马克斯的胸像。披风和垃圾一起烧掉了，但胸像却不行。因为你的突然到来，我只有将其藏匿……能藏的地方只有这个轮椅。连这一点你也估算到了吗？我完全中计了，陷入你们残酷的圈套之中。一旦在法庭上发现凶器，我就无话可说了。我彻底输了，成步堂、狩魔检察官。
狩魔冥：（我竟然又输给他了！匆忙去搜查是因为……）
法官：终于真相大白了。木下……是你杀害了立见七百人？
木下：是的，是我干的。起因是弟弟一平为了引起米莉卡的注意而作的一个恶作剧。一天，弟弟向米莉卡撒了胡椒粉，令米莉卡打了大喷嚏，被大家当众取笑。于是，她用围巾向弟弟回敬。其实她对弟弟并无恶意，仅仅是让弟弟打喷嚏而已……可是我，无论如何都不会原谅她！她永远都不会明白自己到底做了什么！居然相信什么“弟弟成为了星星”那样的傻话，一直在天真地傻笑！无论如何……我都无法忍受！
法官：某种意义上，你也是受害者。

木下：(流泪) 不，我只是个杀人犯。最初想要自杀，后来想自首……但是，现在我还不能消失。所以，才让马克斯顶罪！马克斯，对不起了……
法官：不可思议的案件，简直像是看了一场马戏表演。已经没有争辩的余地，现在对被告宣判——无罪！



法庭答辩

1.对杀害动机的立证：选择第二项「もちろん、できない」
2.アクロ想要杀害的人是：「ミリカ」
3.对米莉卡抱有敌意的证据：「张り纸」
4.半年前的“事件”：选择第二项“もちろん知っている”
5.事件　　定性的证据：「调味料の小ビン」
6.立见里香所害之人：「バット」
7.バット的事故：选择第二项“ただの事故ではなかった”
8.咬人的原因：「スカーフ」
9.证物在哪里：选择任意一项→选择第三项“法庭内のどこか”→选择第三项“证人席”

闭庭后

成步堂安慰痛哭失声的米莉卡，告诉她刚才木下所说的“现在我还不能消失”并不意味地他还想向米莉卡复仇，而是想亲眼看到弟弟一平苏醒。米莉卡则表示自己要守护在一平身边，直到一平睁开双眼和木下重逢的那一天……

木下还想向米莉卡复仇：选择第二项“それはちがう”
木下的真实想法：提出人物「バット」

第4话　再见，逆转·上篇

【3月20日】



成步堂与真宵接受动作演员荷星三郎的邀请，带上春美参加“英雄的英雄”蒙面超人的颁奖大会。此次大会的冠军为《大江户战士》的蒙面游侠·丙，据说在颁奖结束后的记者招待会上，冠军蒙面游侠·丙的扮演者王都楼真悟有“告白”要宣布。

大家到达记者招待会现场时发现招待会已经意外终止，原来在记者招待会之前的休息期间，扮演忍者南迦的演员藤见野被人杀害，王都楼真悟作为重大嫌疑被捕。

一不明身份人士用对讲机告知成步堂，真宵被其绑架，交换条件是要成步堂为王都楼辩护，并使其在开庭当天无罪释放。

相关人物

藤见野トサオ（动作演员，被害者）	王都楼真悟（动作演员，被告）	
大场カオル（警卫员）	华宫雾绪（王都楼经纪人）	大泽木夏美（摄影师）
荷星三郎（动作演员）	天野由利惠（华宫雾绪的老师，已故）	

案发时间：在颁奖结束后，记者招待会开始前的休息期间

案发地点：藤见野的休息室

案发现场：藤见野胸口刺有一把小刀，低头坐在休息室一角，现场的场面相当混乱

侦探调查

地点	人物	备注
すみれの间	荷星三郎	
控ぇ室前ろうか		
すみれの间	荷星三郎	获得「记者会见の整理券」
ホテルロビー	オバチャン	
すみれの间		
控ぇ室前ろうか	系锯圭介	获得人物档案「王都楼真悟」
ホテルロビー	荷星三郎	获得「トランシーバー」
拘留所	王都楼真悟	出示「记者会见の整理券」 和「トランシーバー」
ホテルロビー	オバチャン	话题封锁
控ぇ室前ろうか	大泽木ナツミ	出示「ナツミのカメラ」 话题封锁
王都楼控ぇ室	华宫雾绪	出示「记者会见の整理券」 人物档案「藤见野イサオ」话题封锁
藤见野の控ぇ室	系锯圭介	获得「ホテルの见取り图」 和「现场写真」 调查吉他箱和玻璃杯 「ギターケース」、「グラス」
グラス	狩魔冥	调查桌子上的签名板 获得「サイン色纸」
すみれの间	荷星三郎	出示「华宫雾绪」获得「杂志の记事」
ホテルロビー	オバチャン	封锁解除「サイン色纸」
控ぇ室前ろうか	大泽木	封锁解除「华宫雾绪」、「杂志の记事」
警察署刑事课	系锯圭介 御剑怜侍	出示「杂志の记事」 获得「天野由利惠」、「自杀の报告书」 出示「自杀の报告书」 获得「自杀未遂の报告书」
王都楼の控ぇ室	华宫雾绪	封锁解除「杂志の记事」 「天野由利惠|自杀の报告书」 「自杀未遂の报告书」
成步堂法律事务所	绫里千寻	
？？？？		调查地上的卡片，调查门

调查概要

成步堂找到刑事说明情况后回到事务所，整理好情绪前往拘留所会见王都楼。王都楼在一开始回答时回避开了所有问题，直到成步堂将「トランツーバー」和「记者会见の整理券」摆在他面前，王都楼才表示愿意合作。使用勾玉从他口中得到“确实”没有杀藤见野后，成步堂松了一口气。

成步堂回到案发现场，警卫员大场カオル自称目击了现场，但不肯透露半点口风。来到走廊，大泽木夏美正因为丢了高级相机而烦恼，她也不愿多说。

来到案发现场藤见野的休息室，成步堂得到圭介刑事的通力合作。调查右侧房间桌上的玻璃杯和地上的提琴盒后将证物提交给刑事，刑事大为赞赏。正当他要把案情详细情况告之时一种奇怪的哔哔声响了起来，狩魔冥检查官突然出现把刑事带走，临走时刑事悄声吩咐等一会儿到警察局去找他。

成步堂无意间注意到桌上放有一个签名板，随即将它收起。回到门口找到大场（使用勾玉、出示签名板）得知王都楼的经济人华宫雾绪与被害者关系非同一般。回到宴会厅，对荷星三郎（出示华宫雾绪）得知一名叫K·K的女子与藤见野秘密约会的花边新闻曾被登在杂志上，而华宫雾绪应该就是那名女子。

（接左下）

回到走廊对大泽木使用勾玉，（出示人物「华宫雾绪」、出示「杂志记事」），她承认就是为了得到花边新闻才来这里跟踪雾绪，可是摄下现场照片的相机却已丢失。

在警察局，成步堂得到刑事提供的证言与证据，（使用雾绪人物画像与「杂志记事」后出现第三个问题寻问「天理由利惠」）天理由利惠是藤见野的经济人，在一年前突然自杀。此时狩魔冥检查官又一次出面阻止，正在闹得不可开交时御剑怜侍突然出现。

御剑怜侍显然对此案相当了解。（使用天野由利惠人物像，寻问「消失的遗书」，使用天野的自杀报告书，使用雾绪的自杀报告书，寻问「依存」）一年前，天野由利惠自杀现场的第一位发现者正是其未婚夫藤见野，由于没能找到遗书，所以自杀的原因至今不明。因为对天野由利惠老师有异常的依赖心理，精神崩溃的华宫雾绪自杀未遂。

回到王都楼休息室正好遇到狩魔冥，她在厉声警告雾绪好好考虑后离开。（出示藤见野的人物像、寻问「杀人动机」、使用勾玉、使用「杂志记事」、天理由利惠人物像、天理由利惠的自杀报告书、华宫雾绪的自杀未遂报告书）在事实面前，雾绪承认自己是个依赖心很重的人，接近藤见野也是为了得到天理由利惠的消失的遗书。成步堂对她手中不时玩弄的小卡片产生了好奇，上面只印有一个不明所以的图样。

回到事务所，对讲机的铃声再次响起，对方重复了要求后切断了电话。千寻借用春美的身体现身，她会在法庭上协助成步堂。与此同时，真宵在漆黑的地下室里找到一枚卡片，并用它打开了锁住的房间……

通过一天的调查
成步堂掌握的关键情报

1.成步堂对王都楼使用勾玉，证实他确实没有杀害被害者藤见野。
2.案发时王都楼穿着演出服独自在自己的休息室睡觉，对记者招待会一无所知。
3.摄影师大泽木夏美拍有案发现场的照片的高级相机被盗。
4.王都楼的女经济人华宫雾绪与被害者藤见野，在深夜见面的照片曾经被当成花边新闻，登在杂志上。
5.一年前，华宫雾绪的老师天野由利惠在结婚的三天前突然自杀，可是没有找到她的遗书。
6.同样在一年前，华宫雾绪因对老师非常依赖，在老师的死后自杀未遂。直到现在华宫雾绪仍非常介意此事，她表示如果成步堂在法庭上说出来的话，她会自杀。
7.华宫雾绪是为了找到老师"消失的遗书"，才刻意接近自杀事件的发现者：老师的未婚夫——被害者藤见野。
8.华宫雾绪手中总是不时的玩着一张小卡片，上面印有一个古怪的图样……

法庭前篇

3月22日　上午9点47分
地方裁判所　被告人第3休息室

对讲机的铃声再次响起，对方对成步堂的辩护实力并不怎么在意，因为他有必胜的把握，到时候会送一份"礼物"给成步堂。

同日　上午10点　地方裁判所　第3法庭

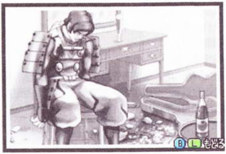
法庭准时开庭，检查官狩魔冥并没有到场，正在众人疑惑之时突然传来狩魔冥被枪击的消息，原来这就是绑架犯送给成步堂必胜的"礼物"。在检方检查官缺席的情况下，御剑怜侍自愿成为此案的检查官。

～事件的要点～（证人：刑事系锯圭介）

1.命案发生在"英雄的英雄"颁奖仪式之后。
2.在死者的休息室里发现被害者藤见野的尸体。
3.死因鉴定是他杀。
4.最初警方以为空吉他箱是一大疑点。
5.但后来发现吉他箱与此案无关。

3.死因鉴定是他杀。
（询问→获得证物「藤见野トサオ解剖记录」）

圭介：死者是被人用围巾勒住颈部窒息身亡的。
成步堂：那么，小刀是……



圭介：是在死者死后刺入的，大概是为了确认受害者是否已死。
法官：看来犯人是个行事谨慎的人。

4.最初警方以为空吉他箱是一大疑点。
（询问→更新证物「ギターケース」（有被害者指纹））

成步堂：为什么后来排除了吉他箱的嫌疑呢？
圭介：纯红色吉他只是死者所扮演的忍者南迦的一个商业标志，吉他本身没有什么特别。
法官：或许此案是狂热FANS所为？
圭介：警方也曾经怀疑过这一点，但是吉他箱上只有被害者的指纹。

～逮捕王都楼的理由～（证人：系锯圭介）

1.王都楼与被害者藤见野一直是竞争对手。
2.两人不合是出了名的，有作案动机。
3.警方目前掌握的证据是忍者南迦的钮扣。
4.从死者衣服上拽下来的钮扣在王都楼的演出服中被发现。
5.而且，凶器小刀上清晰地印有被告的指纹。
6.很明显被告是在案发前买了小刀……蓄意杀人！

法官：在凶器上有被告人的指纹？
圭介：小刀上布满了被告的指纹。
成步堂：哼！这些证据简直是漏洞百出！
御剑：别嘴硬了，成步堂律师，请马上开始你徒劳的询问吧。

3.警方目前掌握的证据是忍者南迦的钮扣。

成步堂：断定这枚钮扣是被害者的钮扣的依据是什么？
圭介：什么意思？
成步堂："钮扣是从忍者南迦的衣服上扯下来的。"是否有确凿的证据？
圭介：嗯……这个钮扣看起来不是和死者身上一模一样吗？（笑）
成步堂：（盯着对方）……
圭介：因为上面有被害者的血。

成步堂：有可能是他人嫁祸。
圭介：御剑检察官！你帮帮忙吧！
御剑：线。
成步堂：嗯？
御剑：钮扣是靠线缝在衣服上的。经法医证实，死者衣服残留的钮扣丝线与被告身上所发现的钮扣的丝线接口部分完全吻合。
圭介：（大喜）是啊！
成步堂：呜……
千寻：不愧为御剑检察官，简直无懈可击。
6.很明显是被告在案发前买了小刀……蓄意杀人！（询问→「ナイフ」）
成步堂：（出示「ナイフ」）那把小刀不是买的，请仔细看清楚刀柄。
法官：上面刻印着"邦德"……
圭介：邦德？好像在哪里听到过。
成步堂：这是杀人现场饭店的名字！（汗）
圭介：……啊！
成步堂：凶器是邦德饭店的！这就证明犯人并非计划内杀人！
御剑：（冷笑）呵呵呵……小刀的确是饭店的，警察中不会有连这点都没注意到的傻瓜。
圭介：（嘟囔）我就没有注意到。
御剑：案发前所有人都在自己的房间用餐，其实只要留心观察被告与被害者的休息室就会发现，被告房间有一把餐刀不见了，而这把小刀正是王都楼的餐刀！
成步堂：唔！（语塞）
御剑：王都楼拿着一把刀去被害者的休息室，是何企图已经不言自明。所以检方认为被告的犯罪完全是有计划的。（一个欧式行礼）
（全场哗然）
法官：不愧为御剑检察官，非常精彩。
御剑：可以断言，再继续审理下去已经毫无意义。不过，如果辩护方能提出旗鼓相当的证据就另当别论。
成步堂：（出示证物"玻璃杯"）请仔细看一下现场的照片！案发杀人现场一片狼籍，不但花瓶打碎了，化妆品也都散落在地上，这些物品原先都应该是放在梳妆台上的。梳妆台上所有的物品都掉在地上，偏偏这个看上去重心极为不稳的玻璃杯没有倒下！（拍案）这就是"疑点"！
法官：御剑检察官？你的意见如何？
御剑：玻璃杯有可能是别人放上去的。比如，命案现场的第一位发现者华宫雾绪，她看到尸体后大吃一惊，不自觉地将手里的杯子放下。

成步堂：（拍案）辩方不能接受这种推测，既然检方推测是发现者放置的，那么就请出示证据！
法官：这次反过来了。御剑检察官，检方推测的证据是什么？
御剑：我和辩护人不同，不会说没有根据的话。
成步堂：……什么！
御剑：（冷笑）检方已调查过玻璃杯，上面只有一个人的指纹。此人既不是被告也不是被害者，而是第一发现者——华宫雾绪。



（老太太大场カオル身着宇宙服和玩具枪登上证人台）
御剑：证人，报出名字和职业……
大场：……
御剑：……（拍案）证人！你的名字和职业？
大场：小御呀，1年不见了，好想你呀！今天阿姨索性就什么事都说了吧，不管有的事还是没有的事……
法官：（惊）证人，只讲"有的事"就可以了。
御剑：证人于事件当夜在案发现场饭店担任警卫员。请讲述事件当夜你所目击的情况……

~目击之事~（证人：大场カオル）

1. 颁奖仪式结束后我在休息室前溜达。
2. 因为阿姨有一件事很介意。
3. 由于工作在身一直不能去。
4. 忽然发现一个男人由藤剑野的休息室走出来。
5. 是王都楼！王都楼真悟！那家伙偷偷溜出来了。

1.颁奖仪式结束后我在休息室前溜达。
成步堂：证人所担当的是哪里的警备？
大场：前厅。那里正在制作无聊至极的冠军英雄的SHOW舞台。这本该是小藤的舞台！可恶！我才不去帮忙，还去拆下了很多螺丝钉。
成步堂：（汗）
2.因为阿姨有一件事很介意。
成步堂：请问证人"介意的事"是什么？
大场：没什么大不了的，那是阿姨和小藤两个人

的小·秘·密。你说是吧，小御。
法官：御剑检察官，请问……
御剑：我也是头一次听说。
3.由于工作在身一直不能去。
成步堂：那么，当时有多少人出入休息室呢？
大场：(大怒)我怎么会知道！阿姨不是为了数数而活着的！阿姨自己的年岁也只数到20 ！
5.是王都楼！王都楼真悟！那家伙偷偷溜出来了。
(询问→选择第3项"その人物の衣服"→选择第2项"もちろん重要"→增加证言6)
成步堂：证人，请详细描述你当时所看到的被告的衣着！
大场：真是麻烦，他穿怎样都无所谓吧。
成步堂：证人必须提供确切的证言！
大场：王都楼当时穿的就是他平时总穿的那件花哨的摩托车服，看得人家芳心萌动……
法官：成步堂，刚才的证言重要吗？
成步堂：(拍案)当然重要！
御剑：(拍案)这种不着边际的无聊证言，哪里重要了！
成步堂：法官大人！请让证人将刚才的发言追加入证言。
法官：嗯，好吧。证人请加进这一句证言。
6.王都楼当时穿的就是他平时总穿的那件花哨的摩托车服
成步堂：(提出证物「忍者ナンジャのボタン」)证人认得这个吗？
大场：这是忍者南迦的第2个纽扣！快给我！快给我！不给我的话就……(掏出玩具枪射击)
成步堂：请注意，这是在王都楼的演出服里发现的。
大场：是啊是啊！这就是王都楼是犯人的铁证。
成步堂：可是证人，刚才你的证言是这样说的，"看到被告穿着摩托车服"！
大场：(大惊失色)你……你怎么能以人的穿着做判断！如果阿姨穿上时髦的晚礼服不也会光彩照人吗？为了不打破孩子们的梦想，我才穿着这么傻的衣服忍耐。你的穿戴不也毫无品味吗？你应该多向小御的学习……(越说越快，之后掏出玩具枪射击)
法官：(击槌)请等一下！你所看到的并不是被告本人，而是蒙面游侠！
大场：或许是吧，反正哪个都一样……
成步堂：证人！这点极为重要！
大场：(作可爱状)是吗？小御。

御剑：是有点参考价值。

～有关目击之人～（证人：大场カオル）

1.王都楼、王都楼……啊！阿姨想起来了！
2.蒙面游侠、蒙面游侠的扮演者就是他！
3.大概穿演出服比较方便吧。
4.因为其后有冠军颁奖纪念SHOW。
5.他杀藤见野时就是穿着这身蒙面游侠的装束。
5.他杀藤见野时就是穿着这身蒙面游侠的装束。(提出「ナイフ」2回→选择第2项"ムジュンしている"→选择第2项"王都楼に罪を着せるため")
成步堂：我反对！(提出「ナイフ」)请看这把餐刀。
大场：如果你以为拿那种东西就能把阿姨吓倒，那可就大错特错了！
成步堂：(汗)我不是那个意思……
法官：这是作为凶器的餐刀？怎么了？
成步堂：法官大人，这把餐刀成为重要证物的依据是什么？
法官：那还用说？是因为上面有被告的指纹。
成步堂：倘若被告犯罪时穿着蒙面游侠演出服……(拍案)那么就不该在这把餐刀上留下指纹！上面的指纹反而会被手套抹掉！
御剑：或许是被告摘下演出服的手套后行刺的！
成步堂：检方的推测根本立不住脚！为什么要多此一举？难道是为了特意在凶器上留下自己的指纹吗？
御剑：只有一个可能！
成步堂：恭听你的高见！
御剑：被告人穿着蒙面游侠的衣服前往被害者的休息室时还未想杀人，或许只是打算协商颁奖纪念SHOW的事。所以，当时他脱下了蒙面游侠演出服！但是被告人和被害人关系的恶劣程度已经是出了名的，结果可想而知……
成步堂：(拍案)这一解释与此前你的发言自相矛盾！
御剑：怎么讲？
成步堂：首先，为了迎合你的解释，假定王都楼就是犯人。接下来假设你所推测"犯人进入休息室时还没有动杀机"是正确的，那么就会产生矛盾：这把餐刀本来是王都楼就餐时用的，不存杀意的王都楼会手持餐刀去休息室拜访藤见野吗？检方的解释完全自相矛盾！
(法庭哗然)
成步堂：还有一点！如果犯人身着演出服行凶，餐刀上就会留下手套的痕迹，而不可能遍布王都

楼的指纹！也就是说，（拍案）那把餐刀只是真正的犯人嫁祸王都楼的伪证！
御剑：检方反对！辩方律师的说辞太牵强了！
成步堂：辩方反对检方提出的异议！既然检方的证人目击到犯人是"蒙面游侠"，那么作为凶器的餐刀上就不应该留有王都楼的指纹！
法官：……证人，你看见的真是蒙面游侠吗？
大场：是啊。我最开始确实给忘了……
成步堂：竟然能把蒙面游侠认成王都楼！
大场：我也没法子！因为阿姨在休息室附近溜达，毕竟不是为了等蒙面游侠……
成步堂：那么，你究竟在等谁呢？
大场：哼！这可就是警卫机密了！
成步堂：你所等的人不就是她吗？（提出人物「华宫雾绪」）
法官：这个人是……
成步堂：华宫雾绪，王都楼的经纪人。
法官：但是，为什么被告的经纪人和被害者……
御剑：最近，外面有这种流言。（递过报纸）
法官：哦？竟有这种事！"经纪人K·K小姐"指的是谁？
御剑：应该是指华宫雾绪，至少证人是这样认为的。
大场：哼，索性就把阿姨的绝密任务都抖落出来吧。那天阿姨得到了某个情报……绝密，所以便去调查……绝密。
法官：御剑检察官，你以为证人有必要为此做出证言吗？
御剑：我没什么兴趣……不过但听无妨。
法官：那么，证人。请就绝密情报提供证言。
大场：你们作好准备吧！（掏出玩具枪射击）
成步堂：（该谁做准备呀？汗）

～绝密情报～（证人：大场カオル）

1.那个王都楼是个卑鄙小人！
2.他想让藤见野陷入丑闻，身败名裂！
3.他指使自己的经纪人去勾引藤见野！
4.阿姨不得不站出来干涉！
5.这是绝密，没有人知道。

法官：被告指使自己的经纪人勾引藤见野……真让人不快啊。
大场：伟人不是也说过"真实就是些让人不快的东西"！
成步堂：（没听说过）
5.这是绝密，没有人知道。
（询问→选择第二项"证据品をつきつける"）
成步堂：请等一下！如果是没有人知道的绝密情报！（拍案）那你为什么会知道？
大场：这是秘密！你用那种眼神看我，阿姨怎么能告诉你！
成步堂：我再问一遍，这个"绝密情报"你为何会知道？
大场：（怒）不许用那种怜悯的眼神看人家！
成步堂：自称记者的大泽木夏美在事件当夜遗失了一张纸条，那张纸条上记载着她对被害者与华宫雾绪的关系的想象。证人就是通过这点得知所谓的绝密情报的。
大场：啊……那么这张纸就没有意义了！（随手掏出纸片）
成步堂：啊，那张纸是……
大场：（马上收回纸片）啊……错了！
法官：难道你拿了夏美小姐的纸条？
大场：阿姨是藤见野的大FANS！那个头发乱蓬蓬的恬不知耻的小妞说什么"王都楼的阴谋"，高兴得什么似的，所以我才查验了一下她究竟写了什么。
在场所有人：……
大场：（作可爱状）你要相信我！小御！
御剑：（倒）
大场：只是人家女孩子一时偶发的好奇心！除了这张纸片，人家没拿过别的东西！
御剑：请不要模仿小女生讲话！
法官：只是一张纸，大可不必深究了。
成步堂：（拍案）证人！你偷的就只是那张纸条吗？
大场：（怒）什么！"偷"！你是怎么听别人讲话的！我只不过是偶然拾到别人扔的纸团而已！
成步堂：你在说谎！证人！你拿的不仅仅只是一张纸片！（提出「ナツミのカメラ」）那张纸条应该是放在相机盒里的！
法官：相机？
成步堂：昨天，夏美大吵大闹地说"定价16万日元的相机不见了"！既然纸条在你那里，那么像机也应该是你拿的！
大场：嘿嘿……曝光了……你要找的相机是这个吧？（拿出相机）
成步堂：（汗）你……
大场：阿姨也是正常人啊！也要一日三餐！也要拿别人的东西！
法官：那是不一样的。
大场：阿姨看那个女人的名片上写着"具有恶趣味的摄影师"！不知道她会拍出怎样的照片，于

是我才以警卫的名义予以没收！当然是秘密行动！

法官：请马上检查一下相机！御剑检察官，结果怎样？

御剑：只有1张和事件有关的照片。（提出照片）

法官：这是……蒙面游侠！看来证人没有说谎。

御剑：虽然没有照片中的蒙面游侠是被告的证据，但王都楼在记录中的证言曾经说过“直到被捕为止，没有脱过演出服”。

法官：我想证据已经充分。辩护人以为如何？最后再听一下你的意见。

成步堂：（拍案）法官大人！这张照片存在着重大疑点！

御剑：（笑）又来了，我早就知道你会来这一手的，成步堂辩护人。

法官：为什么？

御剑：因为如果辩方认可这张照片，就没有反驳的余地了，辩方才不得不“被迫”提出异议 。

法官：是这样吗，辩护人？立反证的机会只给你1次，足够了吧。

成步堂：这张照片上的蒙面游侠不可能是王都楼！

法官：什么！

御剑：我反对！请辩方拿出证据。

成步堂：请看蒙面游侠的海报，注意裤脚部分。

法官：能看见袜子……

成步堂：（点头）对！但是，请再看一下照片！值得注意的地方是裤脚！照片中的蒙面游侠的裤子是拖在地上的！（拍案 ）也就是说，照片中扮成蒙面游侠的人比被告个子矮！

（法庭哗然）



御剑：……

法官：御剑检察官！你没有什么要说的吗？如果照片上的人不是王都楼真悟的话，那检方的主张就完全站不脚了！

御剑：请问辩方知道这张照片上的人是谁吗？

成步堂：（提出人物「华宫雾绪」）这是可能性最高的人。

御剑：为什么？

成步堂：首先，她个子矮。再者，可以自由出入藤见野的休息室。而且她与王都楼一起就餐，可以拿到附有王都楼指纹的餐刀。

御剑：你想说什么？辩护人。

成步堂：（拍案）辩方告发华宫雾绪杀害了藤见野！

（法庭哗然）

法官：本法庭将传唤华宫雾绪！在没有听到她的证言前，无法下判决！那么，在明天的审理中听取华宫雾绪的证言。

成步堂：我反对！请继续审理！辩方要求今日宣判！

法官：不可能。华宫雾绪本人不在这里……

御剑：等一下！法官大人！检方也要求继续审理。

法官：可是……

御剑：成步堂告发雾绪，本来就在我的预料之中，只是比我预计的慢了20分钟。

成步堂：（汗）你说什么！

御剑：华宫雾绪，现在在检方的等候室，等待作为下一证人出庭作证。

法庭答辩
提出「ナツミのカメラ」
选择第一项 “さらにシメ上げる”
提出「ナツミのカメラ」
选择第二项“特に异议あり”
指示裤脚部分
提出人物「华宫雾绪」
选择第二项“异议を申し立てる”

同日 下午2时25分 地方裁判所 第3法庭

御剑：请在藤见野的休息室发现事件的第一发现者——华宫雾绪入庭。

（华宫雾绪走上证人席）

御剑：证人的职业是……



雾绪：被告王都楼真悟的经纪人。
法官：那么……
雾绪：在此之前，我想先声明一点。大家好像对被害者和我的关系感兴趣，最近的周刊杂志也登载过。
御剑：那就请讲吧，你与被害者的关系。
雾绪：我与死去的藤见野曾经拍拖，尽管知道他是王都楼的竞争对手，但我们只是私人交往。我没有杀他。
御剑：谁也没说是你杀的。
雾绪：好像有人说了。
成步堂：……
御剑：那么，开始作证吧。

~事件发现~（证人：华宫雾绪）

1. 到了SHOW的时间，我去休息室叫王都楼过去。
2. 顺便去了一趟藤见野的休息室。
3. 看到藤见野死了，我大受打击……
4. 我当时看到的情景和现场照片完全一样。
5. 看上去他像是昏了过去，我倒了杯果汁。

3. 看到藤见野死了，我大受打击……

成步堂："大受打击"？
雾绪：不可以吗？
御剑：突然看见死尸，无论什么人都会受到打击。再加上证人既年轻又漂亮……这并不奇怪吧？
法官：是啊。
成步堂：（这和年轻漂亮有什么关系？汗）

5. 看上去他像是昏了过去，我倒了杯果汁。
（询问→选择第一项追问→增加证言6）

成步堂：证人，再确认一下你的证言。你当时发现死尸受到很大打击，然后倒了一杯果汁。
雾绪：那时我头脑中一片空白。
成步堂：可是从证言中怎么也感觉不到你当时惊慌的样子。
雾绪：你凭什么这样讲？我在慌乱时也会出错的，就像……
成步堂：就像什么？
雾绪：没什么。
成步堂：（拍案）证人！请如实回答，你当时出了什么错？
御剑：证人，请讲吧，我也很想知道。
雾绪：对不起，我实在说不出口……我将玻璃杯放到梳妆台上时，不慎将花瓶打破了……
（全场哗然）
法官：现场地上的那些陶瓷碎片，原来是花瓶。
御剑：（拍案）这么重要的事你为什么要隐瞒？
雾绪：对不起，因为现场一片狼籍，我想花瓶也只不过是其中之一……
法官：请添加证言。
雾绪：是。不过，其他东西我没有碰过。

6. 花瓶被我打碎，掉在吉他箱上……
（提出「ギターケース」→选择第一项重要）

成步堂：花瓶掉在吉他箱上，你肯定吗？
雾绪：有什么问题吗？
成步堂：岂止是"什么"问题，这是非常大的问题！（拍案）这个吉他箱只有箱盖部分被水浸湿。雾绪！刚才你的证言说"花瓶掉到吉他箱上"！如果当时空吉他箱是开着放在原地的话，那么湿的地方就不仅仅是箱盖，吉他箱里面也应该被水浸湿！
（法庭哗然）
成步堂：这个吉他箱还有一个奇怪的地方。请看现场照片，花瓶的碎片散落在吉他箱附近的地板上到处都是，而吉他箱内却一片都没有。倘若花瓶掉下时箱子是打开的……（拍案）那么花瓶的碎片就应该也落入箱内！
雾绪：啊……
御剑：检方反对辩方律师对证言做这种无谓的猜疑！成步堂！你借题发挥究竟想说什么？顶多不就是证人碰落花瓶时吉他箱是关闭的！
成步堂：这个空吉他箱就是此次事件的重点！（拍案）
御剑：哈！大言不惭的家伙……

~关于吉他箱~（证人：华宫雾绪）

1. 因为当时我大受打击，所以没记清楚。
2. 箱子大概是我打开的，应该是在打碎花瓶之后。
3. 只是个空箱子而已，不是什么大问题吧。
4. 至于为什么打开箱子……我自己也不太明白。

3. 只是个空箱子而已，不是什么大问题吧。
（提出「ギターケース」→选择第二项"そんなはずはない"→提出「グラス」）

成步堂：辩方提出质疑！当时证人应该并没有打开过吉他箱！（拍案）因为这个吉他箱上只有被害者一个人的指纹！
雾绪：因为我正好戴着手套。
法官：当时你为什么会戴着手套？
雾绪：那天晚上有颁奖仪式，我必须穿礼服出席，所以才戴了薄手套。
成步堂：你戴着手套？那就奇怪了。
雾绪：有什么奇怪的？
成步堂：如果你当时戴着手套，这个玻璃杯上为什么会清晰地留下你的指纹？难道你在当时是先摘下手套往玻璃杯里倒果汁，再戴上手套打开吉

他箱的吗？（拍案）为什么你的行为如此失常？
雾绪：！（眼镜掉落）
（法庭哗然）
御剑：检方提出抗议！法官大人！这是成步堂律师的一惯伎俩，总将证言导向无关紧要的地方来蒙混过关……
成步堂：这决非无关紧要的地方，法官大人！请回忆证言！如果真如雾绪的所说"碰倒了花瓶掉在吉他箱上"，那么案发时吉他箱应该一直关着！但现场照片上吉他箱已经完全敞开！
御剑：既然你这么说，想必是有可以立证的理由了！（拍案）请问……吉他箱为什么被打开？
成步堂：放入吉他箱里面的东西，有可能不是红色的吉他。
御剑：（拍案）你的意思是"箱子不是空的"？
成步堂：（提出「ナツミの写真」）不错，吉他箱里所放的是蒙面游侠·丙的演出服！
御剑：什么！
（法庭哗然）
成步堂：当时证人打开吉他箱是为了取出演出服穿上，不以真面目示人逃离现场。
雾绪：！
御剑：你有证据吗？
成步堂：摄影师拍到的当时的照片可以为证。
法官：嗯……真凶藏进演出服里逃离现场……
御剑：等一等！检方不能认可这个推测！王都楼没有脱演出服在自己的休息室内睡觉！（拍案）为什么演出服又出现在被害者休息室？
法官：是啊……确实不可思议。辩护人，这究竟是怎么回事？
成步堂：吉他箱中的演出服当然是另一套衣服。
法官：你是说，案发当夜在邦德饭店有两套蒙面游侠演出服！
成步堂：正是如此。
法官：而且，还放在被害人的吉他箱里……
御剑：（拍案）也就是说是被害者藤见野特意带的！
（法庭哗然）
法官：被害者藤见野是《忍者南迦》的扮演者，他偷偷准备蒙面游侠的演出服做什么？
成步堂：（摸后脑勺）这个嘛……
御剑：（倒）你怎么到现在才想？难道你一直都是一边分析案情，一边为自己的被告人辩护的吗？
成步堂：（提出「记者会见の整理券」）案发当夜，演出节目结束后，冠军王都楼将举办记者招待会，据说王都楼有事"告白"。但是，不可思议的是……王都楼本人却对"告白"之事一无所知。
法官：这是怎么回事？
成步堂：答案只有一个——记者会见是别人特意安排的！（拍案）而此人正是被害者藤见野！第2件蒙面游侠的演出服也是为此准备的！在案发当夜，藤见野想扮成王都楼会见记者！
（法庭哗然）
法官：可是，为什么被害者要这么做？
成步堂：这点还不清楚，不过……值得注意的是记者会见的内容。
御剑：也就是说，关键是"王都楼要告白什么"，告白即告白者要坦白自己的事 。
成步堂：很有可能是藤见野想要冒充王都楼，向记者们公开对王都楼真梧的不利的事！
御剑：如果真是那样……与其说是"告白"，还不如说是"自白"！
雾绪：让你们说对了，那场记者会见是藤见野安排的。
（法庭哗然）
法官：证人！请详细说明！
雾绪：拜托藤见野安排记者会见的人是我，准备第2个蒙面游侠演出服的也是我，这个"告白"方案是我和藤见野一起策划的。藤见野将全部赌注都压在《忍者南迦》上，如果不能得到今年的大奖，那就只有让王都楼自己下台。因为藤见野手中掌握着能够断送王都楼演艺生命的秘密！
法官：证人！王都楼的"秘密"究竟是什么？
雾绪：那是藤见野说的……我也不知道。
法官：是吗。
雾绪：或许我已经被大家怀疑。但这也是没法子的事，因为我要保护王都楼真梧……

法庭答辩
提出「蒙面游侠丙」or「ナツミの写真」
选择第二项"別の着ぐるみを用意"
提出「记者会见の整理券」

～保护王都楼～（证人：华宫雾绪）

1. 在看到现场的一瞬间，我就知道王都楼是犯人。
2. 因为王都楼无论如何都必须杀藤见野。
3. 再加上，他又没有不在场证明。
4. 决定性的证物是纽扣和餐刀。
4. 被害者的纽扣在二人争斗中被王都楼扯下。（证言修正后）
5. 作为王都楼的经纪人，我必须要保护他。

4. 决定性的证物是纽扣和餐刀。（询问→证言修正→提出「藤见野トサオ解剖纪录」）

成步堂：餐刀并不是决定性证物！餐刀上附着的指纹有可能是伪造的！
雾绪：那么纽扣呢？从现场状况可以看得出来被害者和犯人发生过争斗，争斗中犯人将忍者南迦的纽扣扯掉，纽扣是从王都楼的衣服里找到的吧。这应该是决定性的证据。
成步堂（受打击）
法官：又被驳倒了，辩护人。
成步堂：不、不管怎样，餐刀不能成为证据！请修正证言！
雾绪：还没见过这么不能坦率认输的人。
（证言修正为“被害者的纽扣在二人争斗中被王都楼扯下”）
成步堂：这是被害者的解剖纪录，死因是“被围巾勒死”。
雾绪：（惊）勒死？
成步堂：被害者是死亡后才被刀刺中的，而纽扣上的血是餐刀刺中后流出的血，这就说明纽扣被扯掉的确切时间……
御剑：是在餐刀刺入后……
成步堂：不错！雾绪小姐，这个纽扣是从死人身上硬扯下来的，没错吧！
（法庭哗然）
御剑：（拍案）检方抗议辩护人诱导性的提问，就算纽扣的确是在被害者死后扯下的又怎样？有什么不同吗？
成步堂：那么，能请教你一个问题吗？御剑检察官。犯人将纽扣扯下的目的是什么？
御剑：目的……
成步堂：既然纽扣不是在争斗中被扯下的，而是犯人特意从死人身上揪下的。这么做当然应该有其特殊的目的。
御剑：……
成步堂：犯人的目的只有一个！就是为了让王都楼顶罪。没有哪个犯人会将特意揪下来的纽扣放进自己的衣装吧？我的当事人王都楼陷入了真正的犯人设计好的圈套中！（拍案）
法官：那么辩方律师，辩方认为嫁祸王都楼的人是谁？
成步堂：就是证人华宫雾绪！法官大人！辩方告发华宫雾绪才是杀害藤见野的真凶！
雾绪：你说什么！
（法庭哗然）
法官：成步堂律师，人命关天，辩方有什么证据吗？
成步堂：（拍案）一切证据都指向华宫雾绪是犯人！餐刀是被害者被围巾勒死后刺的，这是为了使王都楼成为怀疑对象。附有他指纹的餐刀放在休息室，对此和他一起共进午餐的华宫雾绪应当很清楚。纽扣是被害者死后才揪下来的，能做这种事的人就只有犯人和第一发现者。如果王都楼是犯人，他决不会将其放进自己的衣装。能将纽扣放入王都楼衣装的人，应该是案发后最接近被告人的人……也就是去叫醒他的人——华宫雾绪！
法官：原来如此……那么，空吉他箱是……
成步堂：吉他箱是证明她有罪的决定性证据！犯人为了在逃脱时不让人认出来穿上了演出服。而知道吉他箱里放有演出服的人只有被害者自己以及准备演出服的人……那个人就是华宫雾绪你！
雾绪：……不……我……
御剑：我反对！吉他箱上没有她的指纹！之前你也已经证明，证人当时未戴手套！
法官：的确！
成步堂：（摇头）雾绪小姐应该不会在吉他箱上留下自己的指纹。一旦开过吉他箱的事被查了出来就会被警方怀疑，想必她已经用毛巾将自己指纹擦去了，（拍案）但是，果汁的情况则不同！雾绪特意在玻璃杯上留下自己的指纹，以便伪装成“第一发现者”！
雾绪（大惊失色）
成步堂：还有这张照片！照片拍到了穿着蒙面游侠服从现场离去的犯人。但此人并不是王都楼，这个人个子不够高，致使演出服的裤角拖到了地上！雾绪小姐，从你的身材上判断也相当吻合……
雾绪：……
成步堂：（拍案）怎样？雾绪小姐！
雾绪：……我拒绝回答。
成步堂：什么？
雾绪：根据我国的法律，证人可以拒绝回答对自己不利的证言！
（法庭哗然）
法官：的确有这条法律，只有在证言导向证人自己有罪的时候……证人有权拒绝作证。
成步堂：（拒绝作证是专业术语！一定是狩魔冥教的）
御剑：呵呵呵……怎么了，成步堂，你的诡计被戳穿了？
成步堂：……
御剑：刚才辩护方所作的立证……没有任何意义。

成步堂：你说什么！
御剑：你所做的立证全都是些无实据的推测，即状况证据！（拍案）证明雾绪杀害藤见野的真凭实据，也就是决定性的证据一个都没有！
（法庭哗然）
法官：证人！难道真是你将藤见野……
雾绪：对可能导向自己有罪的证言可以拒绝回答。
法官：但是，证人，如果你不肯回答不就和认罪一样了吗？
雾绪：这不能成为立证，你们甚至连我说的“罪行”指的是什么都不明白。
法官：看来现在不得不作裁决了。证人华宫雾绪拒绝作证，但是，如检方所言，证明雾绪杀人的直接证据不存在。在这种场合下，我只能宣布审理延期。检方·辩方还需做进一步调查，明日再开庭。
成步堂：等等！请法庭继续审理！
御剑：你着什么急？这样你的委托人不是可以多活一天了吗？
成步堂：法官大人！继续审理吧！
法官：证人如果拒绝作证，审理就不可能继续。
御剑：（拍案）继续审理也不是不可能！
（全场震惊）
御剑：证人的确可以拒绝使自己认罪的证言，但是，如果是与“罪行”无关的证言则不能拒绝！证人发现死者时向玻璃杯里倒了果汁，我认为这一行为非常失常。一般情况下，突然看见死尸应该不会那么平静吧？
雾绪：但是，那是……
御剑：法官大人！请证人就发现死尸时的事件作证！证人，无论从什么角度来看，都没有可能导向使你有罪的证言，这样可以了吧！

法庭答辩
犯人の目的：选择「罪を着せる」
真犯人：选择「华宫雾绪」

～发现死尸时的事～（证人：华宫雾绪）

1. 那杯番茄汁并不是倒给我自己的。
2. 刚进屋时，看到屋内一片狼藉我的确吃了一惊。
3. 藤见野颓然坐在房间的角落里。
4. 我当时没有想到他已经死了。
5. 只是以为他昏过去了，便给他倒了果汁。
6. 之后发现他死了，所以才失手碰翻了花瓶。

6. 之后发现他死了，所以才失手碰翻了花瓶。（提出「现场写真」）



成步堂：我反对！此证言非常可疑！你说“没有想到他已经死了”？（出示「现场写真」）死者藤见野的胸口插着一把刀！无论谁看见都会认为那是一具死尸！
雾绪：那是……
成步堂：看到这一景象还会误以为此人“昏过去”，再给他倒饮料，天底下会有这种人吗？雾绪小姐！这正是揭穿你是犯人的最有力证据！
法官：现在一切都清楚了。被告人王都楼真悟是无辜的……
雾绪：……不是我……不是我做的！是王都楼！是那家伙杀的！
成步堂：如果不是你杀的，刚才你为何要以“将自己导向有罪”的理由来拒绝作证？
法官：证人，最后再给你一次机会。雾绪小姐，你的“罪行”究竟是什么？
雾绪：我拒绝回答……
（全场一片哗然）
法官：没有再审理的必要了。被告人王都楼真悟是无辜的！对王都楼真悟的宣判如下……
御剑：我反对！法官大人！还不能下判决……因为这个证人还没有说出真相。
御剑：华宫雾绪，你还不明白吗？如果你继续保持沉默，王都楼真悟将无罪，而你则会成为杀人凶手！（拍案）
雾绪：不会的……不会的！……我不能说……不是我！不是我杀的！
法官：成步堂律师，这样就难以收场了，辩方意下如何？
成步堂：（拍案）法官大人！证据已经非常充分！辩方要求立即给予无罪判决！
御剑：你错了……成步堂！
法官：好了！御剑检察官，你做的确很出色。但是，正如辩护人所言，已经真相大白。
御剑：证人！如果你无论如何都不想作证的话，我就只有在法庭上当众讲出来了。其实这个证人

患有一种病……由于这种病她曾经自杀过，这里还有证据。
雾绪：不！
成步堂：（是一年前的那两份自杀报告！）
御剑：怎么样，证人。这份报告可以揭示你可悲的本性，需要我全部讲出来吗？
雾绪：……拜托，不要！
御剑：就算你选择“死”，也和我无关。但在你死之前，（拍案）我一定要从你的口中找出真相！无论用什么手段！
雾绪：我……我说……

~雾绪的“罪”~（证人：华宫雾绪）

1. 当我刚看见他时，真的以为是昏过去了。
2. 发现他已死之时……头脑中忽然冒出一个计划。
3. 确认走廊没人后，我返回了一趟休息室。
4. 之后我将餐刀刺进尸体，再揪下纽扣。
5. 都结束后，怎样返回让我很头疼。
6. 因此穿上了蒙面游侠的演出服。

御剑：为了揭露王都楼真悟的罪行，华宫雾绪将餐刀刺入藤见野的尸体！（拍案）这就是她的所犯的“罪行”！
（法庭哗然）
成步堂：（华宫雾绪难道不是犯人！）
1.当我刚看见他时，真的以为是昏过去了。
成步堂：房间内一片狼藉，很明显有人曾经打斗过！真的没发现藤见野已经死了吗？
雾绪：是的。因为他脖子上缠的围巾本来就是其扮演的忍者南迦装束之一，再加上当时他低着头看不到脸。我想叫他起来，所以倒了一杯果汁。
2.发现他已死之时……头脑中忽然冒出一个计划。
成步堂：“忽然冒出一个计划”……是吗？
雾绪：我知道犯人一定是王都楼。因为藤见野想揭发王都楼的丑闻，所以王都楼才要先下手灭口。
3.确认走廊没人后，我返回了一趟休息室。
成步堂：是去取餐刀吗？
雾绪：餐刀上附有王都楼的指纹，如果在杀人现场被发现，肯定会引起警察怀疑。当时王都楼穿着演出服睡着了，于是我悄悄取走了餐刀返回现场。
4.之后我将餐刀刺进尸体，再揪下纽扣。
成步堂：餐刀真是你刺的吗？
雾绪：是的。现在回想起来，还心惊胆战，我怎么会做出这种事！但当时就像着了魔一样。餐刀



刺完后，又忽然想到，如果再扯下带血的纽扣放在其身上，王都楼的嫌疑会更大。
御剑：于是将纽扣放入被告人的演出服里。
5.都结束后，怎样返回让我很头疼。
成步堂：为何感到头疼？
雾绪：走廊附近有一个端着照相机的女人，我以前上过周刊杂志的花边新闻，不能直接出去。
6.因此穿上了蒙面游侠的演出服。
成步堂：那套演出服是你准备的吗？
雾绪：是的。那是从英都摄影所拿来的，我在颁奖式前一天放进吉他箱里。藤见野打算穿那件演出服在记者会见上将王都楼的“秘密”曝光。
法官：王都楼的“秘密”是……？



雾绪：我不知道。只要我穿着蒙面游侠的演出服离开休息室，就可以造成“犯人是王都楼”的假象。所以在我打开吉他箱时，特意小心不留下指纹。事后我将演出服叠好放入包中，离开饭店……这就是全部事情的经过。昨天的那个女检察官让我不要说出来，这样就可以使王都楼有罪，我只有相信她。
（全场寂静）
法官：证人明显触犯了法律。但是，如果证言没有问题，就不能断定证人是犯人！
成步堂：请等等！辩方……
御剑：成步堂，不要勉强了，现阶段告发华宫雾绪是凶手是不可能的。



法官：没有确实的杀人证据是无法立案的。（击槌）法庭宣布今天的审理终了，证人华宫雾绪的杀人罪名不能成立……

成步堂：但是……

法官：御剑检察官，请将华宫雾绪刑事拘留。

御剑：是。马上办拘留手续……

法官：（击槌）本日闭庭！

审理结束后，法庭内的人们渐渐散了。成步堂没能救真宵，抱着头颓然坐在辩方席，检察官御剑和证人席上的雾绪也还未离开。御剑突然厉声让雾绪把手中把玩的卡片交给他，雾绪交出卡片并表示是案发当天无意中拾到的。虽然成步堂不明白御剑为何如此紧张，但很明显此案背后还有其他不为人知的秘密。

第4话　再见、逆转・下篇

侦探调查

地点	人物	备注
成步堂法律事务所	系锯圭介	
堀田クリニック	御剑怜侍	出示「カード」 获得「御剑の绍介状」
？？？？		调查：沙发、天线、照片等
拘留所		获得「王都楼のメモ」
王都楼邸应接间	田中太郎	
ホテルロビー	オバチャン	出示「御剑の绍介状」
休息室前ろうか	大泽木ナツミ	
藤见野的休息室	オバチャン	
成步堂法律事务所	系锯圭介	出示「トランシーバー」
藤见野的休息室		调查最大的布熊的眼睛 获得「盗摄カメラ」 「トランスミッター」、「ぬいぐるみ」
すみれの间	オバチャン	
拘留所		
警察署刑事课		
拘留所	王都楼真悟 华宫雾绪	话题封锁 话题封锁
王都楼邸应接间		
警察署刑事课	荷星三郎	
成步堂法律事务所	糸锯圭介	获得「クレジットカードの传票」
拘留所	王都楼真悟	封锁解除：「ぬいぐるみ」、「盗摄カメラ」 「王都楼真悟」、「クレジットカードの传票」 「华宫雾绪」、「カード」、「依赖人だから」
王都楼邸应接间		调查地下室门前的木熊 获得「アクセサリー」
王都楼邸ワイン库		调查照片，获得「由利惠」の写真」
拘留所	华宫雾绪	封锁解除：「自杀の报告书」 「由利惠の写真」

调查概要

从刑事系锯圭介处得知受伤的狩魔冥被送到堀田医院后，成步堂来到医院。御剑告诉成步堂，那枚卡片是杀手世家虎狼死家左右门的杀人标志。听说真宵被绑架，御剑马上派警员组成救援小队，并交给成步堂他的介绍信。

（接左下）

拿到介绍信后赶往饭店，门口遇到警卫大场（使用「介绍状」），到藤见野休息室等她。在休息室前遇到大泽木夏美，与其交谈后进入休息室。据大场介绍，藤见野曾写过关于熊的自传，所以他的FANS都送熊作为礼物，致使休息室满房间都是玩具熊。

在拘留局与王都楼谈话后得到记事本，再返回饭店进入王都楼的房间，遇到王都楼的管家田中和一只小猫。到藤见野休息室时，神秘人打电话过来，表示可以再延迟一天。交谈中成步堂突然听到一段杂音，对方中断了谈话。

回到事务所向刑事询问杂音的事，（使用对讲机，寻问「电波障害」）系锯圭介告诉成步堂这种情况表示附近有强力的电磁干扰物。回到藤见野休息室使用探测器（左上方最大的布熊）找到偷拍的摄影机，拍摄时间设定为案发当天的8点。通常在杀人现场找到的证物应该马上上报，但刑事大方地表示可以暂时借给成步堂。

此时御剑突然出现在休息室。据他的判断，这种高档的布熊在国内相当罕见，应该可以查出购买之人的名字。成步堂在和春美谈起案情时对自己的委托人越来越怀疑，决定去拘留所探监。

到拘留所后分别会见王都楼和雾绪，两人都不肯回答实话。来到警察局见到新的证人荷星三郎，正要问个究竟时突然接到刑事的电话，连忙赶回事务所。圭介刑事拿来的布熊购买发票上清楚地写着购买者的姓名——王都楼真悟。

成步堂在拘留所向王都楼出示所有证据，王都楼终于露出真面目，正是他雇杀手将藤见野杀害。(使用「勾玉」、「摄影机」、「布熊」、[王都楼真悟]、「布熊的发票」、[华宫雾绪]、「卡片」、选择第二项委托人)。因为王都楼从不相信任何人，所以才偷拍杀手作案的过程，以免其日后要挟。



御剑来到拘留所将成步堂带到警察局。两人正在交谈时，神秘人再次打来电话，在通话时成步堂听到一声猫叫。他立即醒悟，犯人就在王都楼的房间里，御剑马上出动小队赶去救援。可惜来迟了一步，犯人和真宵已经不知去向。成步堂在地下门旁找到一个木制的小熊玩具，进入地下室找到由利惠的照片，背面有真宵的留言。真宵让成步堂不要顾忌自己，一定要将王都楼真悟绳之以法。

回到拘留所见华宫雾绪，向其询问她嫁祸王都楼的原因。(使用「勾玉」、「由利惠自杀报告书」、「由利惠写真」)原来由利惠曾经与王都楼交往过，王都楼将其玩弄后抛弃。后来由利惠成为藤见野的经济人并与其订婚。王都楼故意告诉藤见野他与由利惠过去的关系以打击藤见野。结果藤见野单方面解除了与由利惠的婚约，在解除婚约的当夜由利惠上吊自杀。藤见野发现尸体与遗书后，立即将遗书藏起，以便日后攻击王都楼。案发当天，雾绪看到藤见野的尸体时就知道是王都楼所为。她本想找到遗书并将其烧毁却怎么都找不到，继而萌生报复心理，造伪证嫁祸给王都楼。

经过调查成步堂掌握的关键情报



1.雾绪在现场拾到的卡片是杀手世家的虎狼死家左右门的杀人标志。
2.在案发时有一架摄影机将杀人过程摄了下来。
3.王都楼真悟雇用杀手虎狼死家左右门将藤见野杀害。
4.杀手离去时留下了一个木制的小熊玩具。
5.王都楼曾向藤见野泄露自己与由利惠交往过，导致藤见野解除婚约，由利惠自杀。
6.由利惠的遗书一直被藤见野收藏，在其被杀后，遗书下落不明。

法庭后篇

3月23日　上午9点43分

地方裁判所　被告人第3休息室

系锯圭介刑事打来电话，说他会全力追捕杀手，希望成步堂延长审判时间。

同日　上午10点　　地方裁判所　第3法庭

法官：(击槌)继续昨天的审理：在这一事件中，华宫雾绪所起的作用以及她与犯罪有何关系。御剑检察官，请你发表检方意见。

御剑：华宫雾绪在杀人现场伪造对王都楼不利的证据，之后又身着蒙面游侠的演出服逃离现场。在这点上，她罪责难逃。但是！华宫雾绪断然与杀人案无关。请看这张卡片。

法官：卡片上有个海螺图案……

御剑：这是一个杀手的名片，(拍案)其实杀害藤见野的犯人是职业杀手！而其委托人正是王都楼真悟！

(法庭哗然)

御剑：请被告的同事荷星入庭。

(荷星进入证人席)

御剑：证人的姓名和职业？

荷星：不好意思，我叫荷星三郎，一个不入流的动作演员。

御剑：与被告的关系？

荷星：我只是个不起眼的师兄。

法官：证人，不要太谦卑了。

荷星：对不起……实在不好意思，我本来就是微不足道的小人物。

～曾去过休息室～（证人：荷星三郎）

1. 颁奖仪式结束后，我前往王都楼的休息室。
2. 看见王都楼身着蒙面游侠的服装站在休息室前……
3. 他正在和一个人谈话，开始我还以为是侍者。
3. 王都楼给了侍者小费。（证言修正）
4. 看他们聊了一会儿，我便回去了。
5. 因为我在那边还有朋友，不能让他们久等。

1.颁奖仪式结束后，我前往王都楼的休息室。

成步堂：你去被告的休息室做什么？

荷星：作为师兄向他祝贺。（紧张）成步堂，你想套我的口供吗？我只是个不知名的动作演员，不是杀人犯！

成步堂：（汗）谁也没说过啊。

荷星：别想骗我！成步堂总是让别人不知不觉地就成为犯人……

御剑：证人，待会我会跟辩护人好好谈谈，请继续作证。

成步堂：（汗）（我倒成坏人了）

4.看他们聊了一会儿，我便回去了。

成步堂：有什么奇怪的地方吗？

荷星：王都楼给了侍者小费……感觉有点怪。

法官：你看了多长时间？

荷星：也就一两分钟吧。

3.正在和一个人谈话，开始我还以为是侍者。

（询问4以后再次询问3→证言修正→选择第2项“王都楼をチップ”→选择第1项“异议を申し立てる”）

成步堂：为什么认为他是侍者呢？

荷星：因为那个人穿着侍者的衣服，手上还拿着盛着果汁的托盘。

成步堂：那不是很正常吗？

荷星：但我认为他并不仅仅是侍者。

成步堂：为什么？

荷星：不好意思……我想不起来了。

成步堂：刚才你说“王都楼给了侍者小费……感觉有点怪”，或许是对小费的事感到奇怪……

荷星：是的是的，就是这样！

法官：请证人修正证言。

荷星：证言修正为“王都楼给了那个侍者小费”。

成步堂：给小费怎么奇怪了？

荷星：因为王都楼给了侍者厚厚的一捆纸币。

成步堂：（受打击）一捆纸币！

（法庭哗然）

御剑：厚厚的一捆纸币……那就不能认为是小费了！

成步堂：我反对！被告是超级明星！（拍案）多给些小费也是正常的！

御剑：我反对！难道超级明星等于超级傻瓜，给送托盘的侍者成捆的钞票做小费？

成步堂：（汗）

法官：（击槌）如果那些钞票不是小费……会是什么呢？

御剑：是杀害藤见野的酬金。

法官：那么证人见到的那个侍者……

御剑：就是杀手本人。

（法庭哗然）

法官：现在下断言为时过早，还没有证据！

御剑：我从来不作没有证据的发言，证据就是虎狼死家左右门在现场留下的名片！

法官：杀手左右门……海螺……（“海螺”与“左右门”日语谐音）

御剑：虎狼死家左右门是警视厅特别搜查课一直追捕的职业杀手，每次杀人后都会在现场留下自己的名片以示身份。（拍案）证人看到的侍者就是杀手——虎狼死家左右门！

荷星：（胆怯）真的吗？如果是那样的话就不难理解后面的事了！其实后来我又看见了那个侍者。

成步堂：（受打击）你说什么！

（法庭哗然）

～第二次目击～（证人：荷星三郎）

1. 我去洗手间，在经过走廊时……
2. 看见刚才那个侍者从休息室出来！
3. 那是藤见野的休息室！
4. 现在回想起来，那个侍者的样子很不自然！
4. 侍者空手从客房出来，很可疑！（证言修正）
5. 没错！那个家伙一定是杀手！

4.现在回想起来，那个侍者的样子很不自然！

（询问→选择第二项“ケチをつける”→证言修正→提出「现场写真」）

成步堂：哪里不自然？

荷星：因为他是空着手出来的。侍者去客房不是为了客房服务吗？可是他出来时，既没有推车也没有拿托盘，所以我感到很不自然。

法官：确实有些蹊跷。

成步堂：（拍案）空手的侍者……一点也不奇怪！

荷星：太不自然了！

成步堂：（拍案）非常自然！

御剑：我反对！侍者是客房服务人员，在没有理由的情况下空手去客房是非常可疑的！

法官：证人请修正证言。

荷星：证言修正为“侍者空手从客房出来，很可

疑！”

成步堂：我反对！荷星先生，你已经受到某人发言的影响。一听别人说“侍者或许是杀手”就信以为真。

荷星：但是……难道不奇怪吗？那个侍者的脸上有缝针的痕迹！

成步堂：或许是被棒球之类打的吧。

荷星：而且还空手从客房出来。

成步堂：请看这张照片。(出示「现场写真」) 在藤见野的尸体旁边放置的玻璃杯里盛有番茄果汁。并且，在右下方的桌子上放着托盘和番茄果汁瓶！侍者刚把托盘送给藤见野，所以才会空手出来。

法官：但那个侍者是从有尸体的案发现场出来的！

成步堂：(摇头)那时的藤见野到底死没死不是还不能确证吗？

法官：御剑检察官，由于你的原因连我也被驳倒了！

御剑：呵呵呵……非常抱歉。证人，请提供关于那个侍者“手”的详细描述……

荷星：你不说我差点忘了！那个侍者当时戴着纯黑革制的手套，一般情况下，侍者会戴那种手套吗？

法官：纯色革制手套……为什么你不早说？

荷星：惶恐之至……

成步堂：手套之类的没什么大不了的吧？

荷星：但是，是革制手套！由侍者戴着！

成步堂：(拍案) 就算是革制的，不也是打棒球时用的吗？

法官：此人先从被告人那里收到成捆的钞票，然后戴着纯黑革制手套离开杀人现场，的确很难认为他是个侍者。

3月23日　上午11点54分

地方法院　　被告人第3休息室

休息时，千寻使用通灵得知真宵现在被关在一个满是灰尘的房间，从窗户可以看到距离100米外马戏团的帐篷，得到这些线索刑事立即查出了地点。

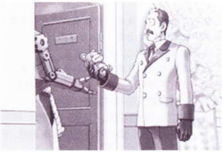
～被告和侍者第二次接触～（证人：荷星三郎）

1. 随后侍者去敲王都楼的门。
2. 接着，向房间里的人递进了什么东西。
3. 好像是木制的饰物。(添加证言)
4. 侍者没进房间就回去了。
5. 之后，我去完洗手间返回座席。

2.接着，向房间里的人递进了什么东西。

(询问→选择第一项“中のヒト”→再询问→第二项“何やら”)

成步堂：“向房间里的人递进了什么东西”，请再



说清楚一点！(以荷星的大脑结构不能同时处理两个问题！) 从侍者手里接到东西的人是谁？

荷星：我也不清楚，当时只看见对方的手。

成步堂：没看见脸？

荷星：是的。

法官：既然是王都楼的休息室，就应该是他本人吧？

成步堂：递进了什么东西？

荷星：如果还记得清楚，我就不这么说了。

法官：但是，可以认为，那是从杀人现场拿出来的东西！想起来了吗？

荷星：好像是挺小的东西。

御剑：整理一下刚才的证言。侍者离开杀害现场前往被告人的休息室，向房间里的人递进一个挺小的东西，只看见接东西人的手。

法官：御剑检察官，这些证言重要吗？

御剑：当然重要，这证明当时杀手曾将杀人现场拿出的重要物品交给自己的委托人！

3.好像是木制的饰物。

成步堂：我反对……

众人：……(静等一段时间)

御剑：(狼狈) 想干什么！故意拖延时间吗？

法官：刚才提出反对的人是谁？

成步堂：(摸后脑勺) 好像……是我……

法官：辩护人！想提出反证的话，你就快点！

成步堂：荷星先生，你所看到的小东西……或许是这个吧？(摸后脑勺) (提出「アクセサリー」)

荷星：啊！是的！就是它！不愧是成步堂，理解能力真强！

御剑：这是在王都楼真悟的屋邸发现的……

法官：在被告的家里！

(法庭哗然)

法官：这到底是怎么回事？

御剑：事情很简单……虎狼死家在休息室将藤见野杀害，从现场盗出这个木制小熊。
法官：那个小熊……后来在王都楼的屋邸被发现……
御剑：无庸置疑！王都楼就是杀手的委托人！
法官：辩护人，这可是对你相当不利的证据。
成步堂：（汗）
法官：已经没有继续审理的必要了……
成步堂：（拍案）法官大人！请等一下！证言中还存在疑点——荷星还没有说清楚接受这个小熊的人是谁？
荷星：（怪叫）啊啊啊啊
众人：……（沉默半晌）
法官：证人！法庭上禁止大声喧哗！
荷星：对不起，我突然想起那人是谁了。
成步堂：（大汗）
荷星：虽然我只看到手，但那只手是蒙面游侠·丙的！
法官：辩护人，你又在自掘坟墓了。
御剑：蒙面游侠的扮演者正是被告王都楼真悟！
法官：多亏辩方律师成步堂的提醒，现在案情更加明朗了，那么……
成步堂：法官大人，请等一下！（拍案）还有其他疑点！小熊是在王都楼的家中被发现的，而王都楼本人在案发后立即被捕！也就是说他根本无法回家！拿到小熊的人不可能是王都楼！
（法庭哗然）
法官：的确忽视了这一点！被告人没有拿小熊回家的时间……
御剑：呵呵，你还差得远呢，成步堂。
成步堂：你说什么！
御剑：我清楚地记得，你在王都楼的屋邸里嘟囔的话"难道那个管家是虎狼死家？"。虎狼死家和王都楼是共犯，虎狼死家作为王都楼的管家潜藏在其屋邸里。在即将被逮捕时，王都楼又将小熊交给了虎狼死家以免在身体检查中被发现。怎么样？成步堂律师，这次你怎么这么老实，从刚才起一句反驳的话都没有？
成步堂：（汗）（无懈可击）
法官：一切都清楚了，委托杀人的就是王都楼真悟！
御剑：（欧式行礼）成步堂，毕竟……你无法战胜事实。
法官：没有必要再继续审理了，现在对被告判决如下……
成步堂：我反对！（能拖延审理的方法只有一个，但……罪孽深重）法官大人！检方认定王都楼是杀手委托人的证据有以下两点：其一，从杀手手里接过小熊；其二，小熊在王都楼的屋邸被发现。（拍案）但是这些证据，有可能是有人特意设计的圈套！委托虎狼死家杀人的真凶或许另有其人！
法官：你所说的"真凶"是谁？
成步堂：（提出人物「华宫雾绪」）她为嫁祸王都楼曾穿过第2套蒙面游侠的服装！
荷星：啊，那我所看见的"蒙面游侠"是……
成步堂：有可能是华宫雾绪！
（法庭哗然）
法官：但是当时王都楼也在房间里！
成步堂：请回忆证言——"被告人在休憩时间午睡"。
法官：那么，小熊在王都楼的屋邸被发现也是……
成步堂：华宫雾绪的圈套。
法官：御剑检察官，你认为呢？
御剑：辩方的申辩太过牵强，并且没有任何证据。不过，也还不能完全否定。法官大人，检方已经准备好接受辩方的挑战。成步堂，你不觉得奇怪吗？真凶为什么要特意拿走那个小熊？
成步堂：有什么特殊意义吗？
御剑：当然有。如果知道原因的话，"谁是真凶"也就不辩自明了……（拍案）法官大人，请传唤为华宫雾绪洗脱嫌疑的证人入庭！
法官：这位证人是谁？
御剑：那还用说吗？当然是华宫雾绪本人。
（法庭哗然）

法庭答辩：
选择第二项"受けとった人物がアヤシイ"
选择第三项"クマがアヤシイ"
选择第二项"异议を申し立てる"
提出人物「华宫雾绪」

同日 午后12时5分　地方裁判所　第3法庭

御剑：杀害被害者的虎狼死家将这个小熊交给委托人，于是产生了一个问题——"为什么要这样做？"，这一问题的答案将告诉大家真犯人的名字。请被告人的经纪人华宫雾绪提供有关小熊饰物的证言！

～关于小熊饰物～（证人：华宫雾绪）

1. 小熊饰物上有一个精巧的机关。
2. 只要操作顺序正确，就能很快打开。
3. 饰物中间是空的，可以存放小物品。
4. 做工相当精巧，不知道方法根本打不开。

5. 单从外表看不会想到饰物是“容器”。
3. 中间是空的，可以存放小物品。
成步堂：你为什么会知道？
雾绪：因为是我买的，这只小熊是和朋友去瑞典旅行带回来的礼品。
4. 做工相当精巧，不知道方法根本打不开。
成步堂：只有你知道打开机关的方法吗？
雾绪：一共有两个人知道，藤见野和我。
5. 单从外表上看不会想到是“容器”。
成步堂：还有谁知道饰物里面能放东西？
雾绪：除了藤见野我对谁都没说起过。
成步堂：这么说，王都楼应该不知道。
御剑：接下来大家应该想知道“容器里放的是什么？”证人，能把这东西打开的只有你……
（华宫雾绪解除了小熊机关，从里面取出一张纸）
法官：那是什么？一张纸片？
御剑：一封遗书。藤见野的经纪人天野由利惠的遗书一直不明去向，其实是被自杀现场的第一发现者藤见野藏匿了起来。这张纸上有女性娟秀的字迹，落款签名为“天野由利惠”。



雾绪：这份遗书是我从藤见野那里得到的，放入饰物后由他保存。发现他的尸体后我到处寻找那个饰物，想在公开之前将遗书烧掉，只可惜最后也没找到。
御剑：法官大人，请您朗读遗书。
（法庭内鸦雀无声，只有法官一个人的声音，由利惠在遗书中讲述：“被王都楼恣意利用后抛弃……一提出结婚，就被其厌烦……在绝望之中萌生了死的念头……”）
御剑：在此之前先声明一件事，检方无意攻击王都楼真悟的人格。这么做只是为了立证被告的杀人动机。
雾绪：藤见野打算在颁奖仪式后召开记者会公开这封遗书。
御剑：王都楼真悟对其保持的温文尔雅的公众形象极为看重。因此，他不得不阻止遗书公开。（拍案）为此甚至不惜使用一切手段！
（法庭顿时哗然，众人议论纷纷）
1. 玩弄别人的感情再将其逼至自杀，这也太过份了！
2. 还将准备揭发自己的人杀人灭口！
3. 天底下竟还有这种败类！
4. 那边还有个厚脸皮的家伙恬着脸为这种渣滓辩护呢！
成步堂：（大汗淋漓）
法官：真相已经大白，被告的犯罪动机以自我为中心，没有值得同情的余地！
成步堂：请等一下，法官大人！
（众人议论的声音又响起来）
1. 快看，那个辩护律师……
2. 他还不想承认呢？
3. 竟然还想让这种人无罪，真是岂有此理！
成步堂：但是，那就奇怪了。检方认为被告的杀人动机是为了取得这封遗书。可是藤见野一直隐藏这封遗书至案发当夜，遗书的内容王都楼应该并不知道！应该不会有人为了不知道内容的遗书制订杀人计划吧！
（法庭哗然）
御剑：（欧式行礼）请接受我对你衷心地感谢。
法官：这是怎么回事？
御剑：辩方的这次申辩将让自己陷入绝境。（出示摄像机）这种超小型种摄像机多被用于偷拍……
成步堂：（汗）（奇怪，那个偷拍的摄像机不是我拿着的吗？）
御剑：王都楼和被害者相互抱有强烈的竞争意识，所以被告才使用偷拍的方法来窥探对手的弱点！即是说，被害者藤见野的私生活完全处于王都楼的监视中！
（法庭哗然）
御剑：或许你正在纳闷吧？布熊眼睛上的摄像机怎么会跑到我手里？我手上的摄像机其实是昨夜我去被害者的住宅调查时发现的，而且上面留有被告的指纹。这样就能解释王都楼为什么能知道遗书的事，因为他一直在监视被害者的一举一动。
成步堂：（汗）（彻底失败）
（众人议论纷纷）
1. 那家伙还在考虑什么？
2. 妈妈，那个哥哥是杀人犯吗？
3. 嘘！别瞎说！好好看着！
4. 你看他出的冷汗，好恶心……
法官：这下一切都明白了。辩护人还有异议吗？

成步堂：有异议。
御剑：心虚吗？声音太小了。
成步堂：我反对！法官大人，辩方还不能认可这个立证！御剑检察官，这可不像你呀，急于立证反而疏漏了一个重大问题。
御剑：你说我有重大疏漏？
成步堂：（提出「由利惠の遗书」）这封遗书放在小熊里，到刚才为止还拿在我手上，所以当然还没有做过笔迹鉴定！
雾绪：成步堂！你想说这封遗书是伪造的吗？
成步堂：雾绪小姐，或许是你想要嫁祸王都楼杀人罪而自己伪造遗书放进去的吧！
雾绪：你说什么！
御剑：我反对！（拍案）辩方律师在没有证据的情况下指控证人是犯人！你有什么证据证明证人伪造了遗书！？
成步堂：我反对！如果遗书是伪造的，那么能伪造遗书的人就只有证人！
御剑：何以见得？
成步堂：因为能打开小熊机关的人除了被害者以外就只有证人！
雾绪（受打击，眼镜破碎）
成步堂：雾绪小姐，这封遗书是你写的吧？为了嫁祸给王都楼！
雾绪：（胆怯地抱住双肩）不是我。
御剑：我反对！成步堂律师！如果你认为这封遗书是假的，那就请拿出证据！
成步堂：我反对！御剑检察官！将这张纸片作为证据的人是你！鉴定遗书真伪的工作应该由检方完成！
御剑（受打击）

法庭答辩
提出「由利惠の遗书」
选择“证据品を提出する”「由利惠の遗书」

审理将在30分钟后继续进行。圭介刑事来电话通知，他已带着从犯人那里夺来的证物赶往法庭，成步堂让其路上小心，但刚说完话圭介就出了交通事故。在众人焦急万分之时，成步堂突然想起有一个方法可以找到刑事。（选择第一项有办法找到刑事，选择人物「狩魔冥」）即将开庭了，成步堂和御剑只好在狩魔冥赶回来之前，尽量延长法庭的审判时间。

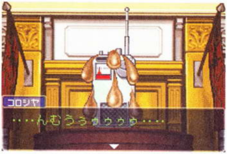
同日 下午 2时35分 地方法院 第3法庭

成步堂：（汗）
御剑：（狼狈）
法官：你们两个到底是怎么了……为什么连你都是这副半死不活的模样，御剑检察官！
御剑：失礼了。
法官：那么，御剑检察官，首先请报告遗书的笔迹鉴定结果。
御剑：很遗憾，这封遗书是伪造的！
（法庭哗然）



御剑：笔迹经鉴定是被害者藤见野的。（拍案）但就算这封遗书是伪造的，王都楼也一定不会知道！他以为这封遗书是真的并企图将之夺走！
法官：嗯……完全可以理解。
成步堂：我反对！检方刚才的主张与之前检方的立证自相矛盾！（提出「盗摄カメラ」）
法官：这是什么？
成步堂：（汗）超小型摄像机。
法官：是吗？我可是机械盲……
成步堂：御剑检察官！你曾经立证“王都楼一直监视被害者所以知道遗书的内容”！那么王都楼也同样应该知道遗书是伪造的！
法官：被告人知道这封遗书是伪造的，那就不可思议了。
成步堂：正是如此！检方所主张的“杀人的动机”一瞬间消失了！
御剑：但是，王都楼不可能24小时都在监视！（拍案）被害者是在王都楼不知道的时候伪造了遗书！
成步堂：将你的口头禅原样奉还！请你出示“被害者在未被监视状况下伪造遗书”的证据！
御剑（受打击）
（法庭哗然）
法官：御剑检察官，这次好像是你自掘坟墓了。
御剑：既然作案动机的证据不能成立，检方就不得不从其他方面立证。检方将请一个特别证人入庭，这个证人可以回答“委托虎狼死家杀人的人是谁”。
成步堂：不可能的！没有人能够对此作证！
法官：是啊。证人是谁？

御剑：当然是……虎狼死家左右门本人。
法官：原来如此。(闭目沉思，突然醒悟) 你说什么！是杀手左右门！
(法庭哗然)
法官：虎狼死家不是杀手吗？他要站在证人席上作证吗？
御剑：是的。作为特例，请法庭给予许可。
（一个对讲机被放置在证人席上）



御剑：证人，请通报你的名字和职业。
（从对讲机里传出虎狼死家的声音）
虎狼：名字是虎狼死家左右门，职业是杀手。
法官：等等等等……等一下！那不是无线对讲机吗？
御剑：这部对讲话是刚才送到我手里的，对方以警方不能进行电波反向探知为条件提供证言。
法官：但怎么知道是杀手本人呢？
御剑：证人，请你提供自己是虎狼死家的证据。
虎狼：请等会儿。
法官：？
（对讲机里传来真霄的声音“肚子好饿”）
成步堂：辩方没有异议，承认这个证人是左右门！
法官：那就继续审理吧！
御剑：证人，首先确认一件事，接受委托并杀害藤见野的人是你吗？
虎狼：是我干的。
法官：啊……
御剑：那么，请通报你委托人的姓名！
虎狼：遵命！
法官：真像一场噩梦……

～关于委托人～（证人：虎狼死家）

1. 我想首先声明一点。
2. 杀手这一职业对与委托人的信赖关系是最看重的。
3. 正因为如此，我才会站在证人席上。
4. 在说出委托人姓名之前，请对此予以理解。

法官：最关键的部分却没说，这家伙想把我们都当傻瓜吗？
御剑：这个证人的确是我们执法者的敌人。但是，虎狼死家并没有说谎，至少在这点上他是遵守诺言的。
2. 杀手这一职业对与委托人的信赖关系是最看重的。
成步堂：请问你所指的“信赖关系”是什么？
虎狼：我们照客户的要求完成委托，作为交换，客户也决不能对外泄漏我们的事，这种交易知道的人太多会有麻烦。
法官：那你怎么还堂而皇之地站到证人席上？
虎狼：因为自己的委托人成为嫌疑犯这还是头一次，为了虎狼死家的名誉，我要尽力澄清事实。
成步堂：没有发生过背叛之类的事吗？
虎狼：到目前为止没有。如果有背叛的行为……即使是委托人也不能原谅！必定将其……
法官：已经够了。
虎狼：遵命。
3. 正因为如此，我才会站在证人席上。
成步堂：奇怪啊，如果你提供委托人的名字，这种行为本身不就会使自己的委托人陷入绝境吗？
虎狼：没办法。因为这次的委托人有违仁义，为了自己的利益嫁祸他人，这种行为是绝对不能原谅的。
法官：一个杀手怎么还能说得那么冠冕堂皇？
虎狼：刚才你说的话……非常无礼，是想死吧？
法官：不！不是！我什么也没说！
成步堂：(汗)
4. 在说出委托人姓名之前，请对此予以理解。
成步堂：我们已经理解了，请说出委托人的名字！
虎狼：不行，我还有话要说。你那么急躁对身体可不好，不能长寿。
成步堂：(狂汗)(被杀手这么说……也太过真实了)
2. 杀手这一职业对与委托人的信赖关系是最看重的。(第2次询问)
成步堂：可是，证人刚才是这么说的“这次的委托人做了有违仁义的事”……
虎狼：将自己的罪行嫁祸给他人是最卑劣的行为！
成步堂：所以，你才主动背弃了信赖关系？
虎狼：对于不能理解“仁义”为何物的委托人，不存在什么信赖关系。
成步堂：(汗)(杀手还挺讲道义，对此振振有词)

虎狼：怎么样？大家对我的想法给予理解吗？
成步堂：（汗）（理解个鬼！）
虎狼：不能理解的话，我就不继续说了……
成步堂：（摸后脑勺傻笑）我想我已经非常好地理解你了。
御剑：证人对"信赖关系"非常重视，我也了解了。
虎狼：原来如此，那我这边也做好准备了。
4.在说出委托人姓名之前，请对此予以理解。
（第2次询问）
成步堂：……
法官：怎么了？
成步堂：（还无法下定决心，问委托人的名字）
御剑：就由我来替你问好了，成步堂。证人！（拍案）请说出委托你杀害藤见野之人的名字！
虎狼：遵命。那个人的名字是……华宫雾绪！
（全场震惊）
御剑：（大惊）我反对！证人！刚才你所说的名字没弄错吗？
虎狼：你说什么呢，检察官先生！委托人是华宫雾绪，这是千真万确的。
御剑：（大受打击）什么！
（法庭哗然）
御剑：混蛋！刚才在电话中……我反对！这是圈套！（拍案）这个证人是在撒谎！
法官：但是，要求传唤这个证人的是你！
御剑：（狼狈）该死的虎狼死家左右门！
虎狼：我没有说谎。现在审判的被告是王都楼真悟吗？马上判他无罪吧。
（法庭哗然）
法官：检方不能立证被告的动机，这封遗书是被害者伪造的，并且这件事被告有可能知道。再加上刚才杀手本人也澄清了一个事实，委托他杀害藤见野的人不是被告！被告王都楼真悟应该是无罪的！
（法庭哗然）
虎狼：现场好像一片混乱，通话暂且切断。
法官：请将华宫雾绪紧急带上法庭！
（华宫雾绪进入法庭）
雾绪：不是我！请大家听我说！遗书或许是伪造的，但王都楼逼死由利惠是事实！藤见野的死也是那家伙一手策划的！
法官：但杀手说委托人是你。
雾绪：那是谎言……
法官：（摇头）可以指控你的证据有不少：餐刀、纽扣、蒙面游侠的服装……而且也有杀人动机，天野由利惠对于你来说是非常重要的，你向逼死她的人复仇也可以理解。
雾绪：（胆怯）成步堂！你是知道的！事实的真相……以及真凶……拜托你救救我吧！
成步堂：（我确实知道）
法官：辩护人，审理到这里，需要下一个结论，我想听听辩方意见。
判决を要求する
审理を要求する
（两个选项均可）
成步堂：辩方要求询问虎狼死家。
法官：你说什么！这个证人已经证明被告是无辜的！
成步堂：看穿证人的所有谎言，发现真相……那是我的职责！
法官：明白了，继续审理。御剑检察官，请再接通通信。
御剑：（欧式行礼）了解。
（通信再开）
虎狼：……下判决了吗？
御剑：在此之前，还有些话要问你。
虎狼：除了委托人的名字外还有必要说什么吗？
御剑：对证人所知道的事全部询问……这是规定！
成步堂：（汗）（哪来的这种规定？）
法官：但究竟要问什么呢？
御剑：请提供有关委托人具体情况的证言。
虎狼：哎呀，法庭可真是繁琐的地方。

～关于"委托人·2"～（证人：虎狼死家）

1. 我说过多少遍了，委托人是华宫雾绪。
2. 我不能原谅的是，在现场弄虚作假。
3. 将自己的罪嫁祸于人。
4. 装作第一发现的样子前往现场。
5. 华宫雾绪一开始就知道藤见野已经死亡！
6. 伪造餐刀和纽扣之类的证据。
7. 那是不讲仁义的行为。

法官：出乎预料！我们好像完全误解了，这样一切都清楚了。
御剑：我反对！请等一下！还没有询问。
法官：但是，对这种证言有询问的必要吗？辩护人，你认为呢？
成步堂：（摸后脑勺）不，还是问问吧。
法官：什么？为什么？这个证人不是提供了对辩方有利的证言吗？怎么对这种证言还要询问……（摇头）我不能理解。
4.装作第一发现的样子前往现场。

（提出「グラス」）
成步堂：我反对！雾绪进入杀人现场时（拍案）并不知道藤见野已经死亡！
法官：你怎么知道？
成步堂：因为雾绪以为藤见野只是昏过去了，所以才向玻璃杯中倒入番茄汁！
法官：但那不也是在华宫雾绪的预料之中吗？
成步堂：（摇头）不可能！这个玻璃杯上还残留着雾绪的指纹。如果是有预谋的，就应该不会留下自己的指纹！
法官：确实如此……御剑检察官！你的意见呢？
御剑：真是不可思议……我也在考虑相同的问题。（拍案）证人！对此你作何解释？
虎狼：你们真让人头疼，那种细节怎么都无所谓吧？
御剑：所言非也，如果雾绪确实不知道被害者已死（拍案）不就说明华宫雾绪不是委托人吗？
（法庭哗然）
虎狼：真不可思议……
法官：怎么？
虎狼：为什么这种情况会是辩护律师提出异议呢？
成步堂：（顿悟）我反对！没有证据就不能做这种推测，御剑检察官！
御剑：……抱歉。
法官：这句"我反对"怎么说得好像被逼无奈似的？
御剑：证言中的确有疑点存在。请证人就"接受委托之事"继续作证……

～接受委托之事～（证人：虎狼死家）

1. 接受委托是一周前的事。
2. 说要在颁奖仪式之夜完成。
3. 约定在某个酒吧面谈。
4. "这个委托人可以信任"，看到他后我这样想。（添加证言）
5. 我想我不会记错的。

法官：是直接和委托人见面的吗？
虎狼：是的，这是建立信赖关系的第一步。
3. 约定在某个酒吧面谈。
（询问→选择第一项"さらにゆさぶる"→选择第二项"重要ではない"→选择第一项"もちろん重要"追加证言）
成步堂：和华宫雾绪是直接见面的吗？
虎狼：原则上，我是一定要和委托人见面的，不接受电话或信件的委托。
御剑：为什么？
虎狼：因为对我来说，与委托人建立信赖关系是第一位的，还是想与客户面对面说话。
法官：辩护人以为如何？刚才的证言是否重要？
成步堂：（摇头）"与委托人见面的理由"并不重要。证人，请不要转移话题。
虎狼：什么意思？
成步堂：我想问的只有一点"你真的和华宫雾绪见面了吗？"
虎狼：不是说"见过面了"吗？面谈后我相信了他，感觉"这个委托人可以信任"。
法官：辩护人，这一证言重要吗？
成步堂：法官大人，刚才的发言非常重要。
法官：是吗？
御剑：请证人将刚才的发言加进证言。
4. "这个委托人可以信任"，看到他后我这样想。
（提出人物「华宫雾绪」）
成步堂：再确认一次，你是在酒吧与华宫雾绪见面再接受委托的吗？
虎狼：没错。
成步堂：并且你认为"他"是可以信赖的。
虎狼：对，还要我重复多少遍？
成步堂：遗憾的是，那是不可能的。虎狼死家左右门，你根本就没有见过华宫雾绪本人！
虎狼：为什么这么说？
成步堂：那怕只看一眼，（拍案）你都会明白雾绪是女性！应该用"她"来形容，而不是"他"！
（注：日语中"他"和"她"发音不同）
（法庭哗然）
法官：御剑检察官，为什么他会犯这种错误？
御剑：恐怕是名字的原因吧，カミヤキリオ（华宫雾绪）的发音给人以"男性"的错觉。从对讲机的通话开始后，法庭上正好没有一句能表明华宫雾绪性别的发言。
法官：虎狼死家左右门，你对此作何解释？
虎狼：好像是我记混了。
御剑：你现在想清楚了吗？
虎狼：当然了，让我再一次作证……

～接受委托之事2～（证人：虎狼死家）

1. 想起来了，委托是通过信件接受的。
2. 在与委托人见面前签定了契约。
3. 委托内容为杀害藤见野和两三件小事。
4. 我找到小熊饰物后交给了华宫雾绪。（添加证言）
5. 看名字我想当然地以为是男性。

1. 想起来了，委托是通过信件接受的。
成步堂：但是，刚才你说过必须要与委托人见面

才会接受委托……
虎狼：那是以前，现在有一些客户怎么都不想见。
成步堂：与这次的委托人没有见面吗？
虎狼：没有。
法官：辩护人，你有委托人与虎狼死家见面的证据吗？
成步堂：没有。
法官：那就没有必要再深究了。
3.委托内容为杀害藤见野和两三件小事。
（询问→选择“もっとゆさぶる”→选择“もっとゆさぶる”）
成步堂：还有两三件小事？
虎狼：不错。
成步堂：具体内容是什么？
虎狼：与此案无关，都是些微不足道的小事。
成步堂：是否与此案无关，需要在法庭上判断。
虎狼：……辩护律师先生……
成步堂：什么事？
虎狼：刚才我提供了对你的委托人有利的证言。为什么你反倒对我步步紧逼？该不会是……你想要背叛自己的委托人吧？我最痛恨这种背叛的行为。（对讲机愤怒地蹦着）如果你想要这么干……
成步堂：（汗）请等一下！（坏了！对讲机处于兴奋状态！）证人，这件事非常重要，请你务必回答，你的委托人委托你做的小事是什么？
虎狼：真的很重要吗？没办法，告诉你们也无妨，是委托我将目标杀害后找一个小熊的饰物，与杀人的委托同样重要。
成步堂：小熊在哪里找到的？
虎狼：藤见野的皮箱里。
成步堂：后来怎样？
虎狼：给了我的委托人华宫雾绪。
成步堂：给了“华宫雾绪”……
法官：这句证言的确很重要。证人，请将刚才的发言加入证言。
虎狼：遵命。
4.我找到小熊饰物后交给了华宫雾绪。
（提出「由利惠の遗书」or「アクセサリー」）
成步堂：这个饰物是我在王都楼的屋邸发现的，如果给了雾绪，为什么会跑到王都楼的房里？
虎狼：或许是她拿过去的，为了嫁祸王都楼……
法官：嗯，合情合理。
成步堂：虎狼死家左右门，如果你把饰物交给雾绪，里面就不应该还有东西。
虎狼：东西？
御剑：就是那件东西。
法官：到底是什么东西？
成步堂：（拍案）如果这个饰物落到雾绪手中，就算只有一分钟，她也绝不会不取出遗书！
（法庭哗然）
法官：确实如此！
御剑：尽管如此，遗书却还留在饰物里。由此可见，委托人并不知道打开机关的方法！
法官：即是说……
御剑：委托人不是华宫雾绪！
（法庭哗然）
虎狼：哼！成步堂龙一！我曾经说过，最痛恨背叛者！现在我清楚你的立场了，你想要背弃和我的约定！
成步堂：不！那只是……
虎狼：好吧！既然这样的话，我也不得不做一件事了！
成步堂：（拍案）请等一下！
虎狼：……恕我告退，因为有件事必须马上处理……
成步堂：拜托！那件事……请再等一下！
虎狼：如果不想那件事发生，就让这场审理快点终结！
成步堂：（伏案抱头痛苦不堪）
法官：你怎么了？辩护人。
成步堂：……
法官：证人的证言还有不能令人信服之处，有必要再作询问。御剑检察官，你的看法呢？
御剑：是的。当然……（刚要拍案，但在成步堂凝重的目光注视下险些跌倒）检方……没有询问。
法官：怎么？
御剑：（拍案）检方的询问到此终了。
法官：你说什么！
（法庭哗然，大家议论纷纷）
法官：虽然证言极为蹊跷，但如果检方的询问就此终了，就只能认定检方的立证失败。辩护人，你的委托人王都楼真悟将会无罪，华宫雾绪会被认定有罪。将被告人王都楼真悟带上法庭。
王都楼：终于等到判决了。



法官：坦白地说，我并不认为你是清白的，将一名女性逼迫至自杀……但至少对你杀人罪的指控还

不能成立。

王都楼：(原形毕露目露凶光)总算明白了吗？你们这群白痴！到底是我的律师厉害！赶快宣布无罪判决吧！

成步堂面临抉择：选择正义？还是选择保全真宵的生命？

如果选择正义，真宵会丧失性命；如果保全真宵，无辜的雾绪将会背负杀人的罪名。

无论是选择哪一方，另一方的人生都会因此终结。

有罪？还是无罪？



这时，狩魔冥破门而入带来最后3个证物。原来她用放在刑事身上的追踪器找到了其出事地点。

最后3个证物——

ピストル（枪）：狙击狩魔冥的手枪。

ビデオテープ（录像带）：王都楼录制的杀人现场的录像带。

ボーイ服（制服）：丢失一枚钮扣的侍者制服。

法官：这次应该没有异议了，对王都楼判决如下……

成步堂：我反对！

法官：(摇头）本法庭已经不需要证物了。

成步堂：需要证物的人不只是我们！

法官：你想对法庭之外的人出示证据吗？

成步堂：是的。

法官：请你对那个人出示证据，但只允许一次机会。

御剑：我反对！只一次机会就将这种状况逆转……是不可能的！

法官：(摇头）只能给一次机会。

(接通虎狼死家左右门的对讲机)

虎狼：想让我看一个证物？

成步堂：这里有一盘录像带，是在你的藏匿地点发现的。据说为争夺这盘录像带发生了激战，三位警官负伤。

虎狼：对他们深表歉意。因为委托人嘱托过让我无论如何都要保护好那盘录像带，但遗憾的是我失败了。

成步堂：录像带的内容你知道吗？

虎狼：委托人再三嘱咐不能看，所以我不知道。

成步堂：有人在杀人现场安放了微型摄像机，这盘录像带的内容就是你杀害藤见野的全过程。

虎狼：你说什么！

法官：这是真的吗？成步堂！

虎狼：安放摄像机的人是谁？

成步堂：能够在现场安放摄像机的只有你的委托人。

法官：华宫雾绪？

御剑：安静地听着吧，法官大人。

成步堂：你的委托人事先指定了杀人的日期和时间，没错吧？

虎狼：是的。

成步堂：其目的就在于能够摄下这盘录像带。

虎狼：……我不知道。成步堂，我的委托人为什么要这样做？

成步堂：理由只有一个……(拍案）你的委托人曾说过，“我对谁都不相信，特别是杀手这类人，或许他什么时候就会转职成敲诈犯。只要有那盘录像带，我就可以反过来胁迫他。”虎狼死家，你以为呢？

(法庭哗然)

虎狼：好像从最开始我就被人算计了……

成步堂：你彻底被自己的委托人骗了。那个家伙只会考虑怎样利用周围人，而自己不会冒任何风险……这就是你委托人的真面目！

御剑：你曾说过“最痛恨背叛者”，如果你的委托人背叛了你，你打算怎么做？

虎狼：当然是立即终止契约。那个委托人将成为我下一个目标。赌上虎狼死家之名，赌上这条性命，我也要追杀到底！……成步堂，刚刚我与委托人的契约已经终了，又有了新的任务，你的行



李我有义务返还给你。
（对讲机里传来真霄的声音“什么！竟然说我是行李！”信号随即中断）
成步堂：（伏案）（真宵得救了，太好了）
法官：审理终于有了结论，不过我还没明白，委托人到底是谁？（挨了狩魔冥一鞭）啊！狩魔检察官，你是从哪里冒出来的？
御剑：她一直在你身后，快下判决吧！
（法庭宣判……）

宣布王都楼无罪，成步堂和御剑提醒王都楼——被释放后杀手会制裁他，请好好珍惜短暂的人生。王都楼的精神当场崩溃，大叫着“我有罪！”。

由于将王都楼绳之以法，华宫雾绪也第一次有了会心的笑容。她感激成步堂和御剑合力救了自己，并在入狱这段时间抛弃了过去依赖他人的异常心理，重新找回自我。



> 法庭答辩
> 最后的3个证物：
> ピストル（枪）：选择第一项（调查详细情报）
> ビデオテープ（录像带）：选择第一项（调查详细情报）
> ボーイ服（制服）：选择第一项（调查详细情报）
> 有人非看不可的证物：选择提出证物「ビデオテープ」；提出人物「虎狼死家」、选择第二项“弱みをにぎろうとした”抓住左右门的弱点——仁义与信赖。
> 有罪？无罪？（任选其一）
> 无论选择有罪或无罪，王都楼都会认罪。

3月23日　下午5点14分
地方法院　　被告人第3休息室

闭庭后，成步堂等人都聚集在法庭门口庆祝，使狩魔冥感到难以理解，一个不败记录被打破的人居然还这么高兴。御剑表示他对个人的名誉或胜负已不再执着，无论是律师还是检察官所追求的都应该是事件的真相。狩魔冥扔下鞭子愤而离去。真宵终于回到成步堂的身边。在饭店，刑事表示自己从犯人那里拿到的证物是四件而不是三件，真宵在地下室画的画不见了。刑事将狩魔冥的跟踪器交给御剑，御剑向众人告辞。在御剑离开前，成步堂将一个特别物品交给他（选择鞭子）。

3月23日　下午9点42分
国际机场　　第12号出入口

御剑利用跟踪机在国际机场找到了狩魔冥，并将鞭子交还给她，指出狩魔冥其实也和华宫雾绪一样，只不过她所依赖的人是她的父亲。此时狩魔冥像孩子一样大哭起来，泣不成声地说总有一天会赢。

飞机离开跑道，冲入云霄……

狩魔冥拿着一张画有成步堂笑脸的卡片离开了这个国家……

我们一定会在法庭上再相见的，成步堂……







在《掌机王》里，人人都是……

掌门人

时隔两个月，《掌机王》又和大家见面了。最近一段时间掌机上的大作不多，不过听说任天堂马上就会推出N个GBA大作，值得期待。今年是FC诞生20周年，FC上有很多好玩的游戏，而且GBA可以玩FC游戏，大家要觉得没有游戏玩的话不妨试试。这次的《掌机王》有很多含金量极高的文章，值得大家慢慢研读。欢迎大家多给《掌机王》来信投稿。

《掌机王》专用信箱：pocket@ucg.com.cn

掌机王：

我是一位将要升到高二的高中生，同时也是《掌机王》杂志的超级忠实读者，早就想给众小编们发Email了（因为我没钱买邮票和信封），这次我终于有机会说一下我自己的感受了。

其实，我并算不上高手，但从“小霸王”时代走过来的我，对游戏有着特殊的感情，还记得在小时侯，我就盼望“小霸王”游戏机变的能放在口袋里那么小。不久，我就发现电视上播“电子宠物”的广告，我高兴极了，不加思索地买回来一台，但它并没有我想象的那么好。

随着年龄的增长，我已经玩过了无数的游戏机，但都不是我最想玩的。直到初一的一天，我的一个哥们儿“抱”着一台GB来到学校，在我面前炫耀起来。我不看还好，一看就目瞪口呆，差点羡慕得哭出来。不过，我俩真是够“铁”的，没多长时间，GB终于借到了手中。从此我没“课上”没“课下”地玩了起来，虽然与老师的游击战打得很辛苦，但凭着我007的智慧也坚持了下来。我至今忘不了在老师的眼皮底下玩《口袋妖怪》时的刺激感觉。哈哈嘻嘻……

由于某种原因我住校了。我们省吃俭用，终于有一天，两台GBA来到了我们的生活中。开始时，我们是各自为战，但后来，我们又请来了连机线，这次可真成了没日没夜地玩了。但快乐时光总是很短。初三毕业，我们各奔东西，而且都住校，从此我们很少在一起玩GBA了。不过GBA已成为了我生活中不可缺少的一部分，因为它给我带来了快乐。

我真希望有更多的人能见到我的经历和感受，也希望能交到更多的玩家朋友。

读者李琨

开心一笑　广东湛江　林荣侃

蘑菇王国的飞船快要坠落了，飞船上有马里奥、瓦里奥、碧奇、黛西4人，但不妙的是救生衣只剩3件了。这时瓦里奥想出个办法，由他提问，谁答错谁就空手跳机，全对就他自个儿跳机，大家都同意了。

瓦里奥：人有多少张嘴？

黛西：一张。

瓦里奥：人有多少个鼻子？

碧奇：一个。

瓦里奥：人有多少根头发？

马里奥：……

不用说，马里奥空手跳下，幸好大难不死。第二次又出现同样的情况，又到了发问时间。

瓦里奥：天上有几个太阳？

黛西：一个。

瓦里奥：天上有几个月亮？

碧奇：一个。

瓦里奥：天上有几颗星星？

马里奥：……

马里奥再次跳下，竟又不死。

第三次……

瓦里奥：我……

马里奥：不用说了，我跳就是了……

马里奥再一次空手跳机，瓦里奥冲着下面的马里奥说：“你疯啦，我们这次准备好了4个救生衣呢！”

沈阳 TIN：我以前就想给你们写一封信，可是因为种种原因没能实现，现在终于如愿以偿了。当然，我这次写信不是为了表扬你们，而是想提出几条建议，希望我们的《掌机王》越来越好。我的第一条建议就是关于“游戏最强年鉴”的。在年鉴里有开发厂商、发售时间、游戏类型、容量什么的，很全，但是为什么不在对应周边的框框里加上“GBA 专用通信对战线，多人游戏需要N张卡”呢？这样我们联机的时候就不会盲目地多买卡，何乐而不为呢？

关于这点我已经问过LIKY了，LIKY的答复是联机的情况非常复杂，有些游戏既对应一卡多人，也对应N卡N人。比如说《马里奥赛车》，虽然一卡多人也能游戏，不过N卡N人的话赛道会多一些。要想了解究竟是一卡多人还是N卡N人的话，还是去介绍相关游戏的文章里找吧！一般说来，需要利用到双方存档的联机，比如交换资料什么的，肯定是要N卡N人的，大部分游戏的联机都是如此。

北京 李博潮：一天我正在玩《我们的太阳》，由于北京这两天阴天，所以没太阳，无法补充能量。我就想：我就不信灯光不行！于是乎，我把GBA拿到灯下玩，无用。正当我垂头丧气时，我又想，把感光器贴到灯上，我看你亮不亮，一试，哇！太阳光槽有一格在闪！哈哈，补充能量！怎么样，厉害吧，我用的是高亮护眼灯。

关于这一点，其实我们早就发现了，当时我们用的是验钞机的灯。不过这条秘技对于大部分玩家来说都没什么用，因为能买到正版《我们的太阳》的人不多。其实《我们的太阳》这个游戏倒是一般，不过跑来跑去地找太阳确实是相当有意思的事情啊，没有亲身体验过的人是很难想象其中乐趣的。

Aya：对了，LIKY大哥，我还为《掌机王 6》想了个广告。

画面1：一只大袋鼠，袋子里装着小袋鼠。

字幕：大袋鼠的口袋是装小袋鼠的，那么小袋鼠的口袋是……

画面2：小袋鼠得意地笑着，露出牙齿，手中拿着一本《掌机王》第六辑，口袋中还露出几本前几期的《掌机王》。

哦 活 活 ， 这 是 因 为 我 们 这 几 天 在 学 AUSTRILIA，我突然想到的。

好创意，可惜……我们没有袋鼠！本地动物园的袋鼠早已半死不活，只好作罢。其实说到广告，大家都有很多创意，只是没有机会实现而已。在此也感谢你的热心支持。顺便说一句，纱迦和澳大利亚布里斯班市的一位女孩是笔友哦！

太原 光头小次郎：《掌机王》的编辑们，你们辛苦了！我是一名即将毕业的小学生，也一名酷爱玩游戏的游戏迷，从8位机，到世嘉游戏机，到现在的掌机，我是一步步升级而来的。说起与《掌机王》相识，还真是一段缘份：有一次我拿着GB在街上走，心想：现在杂志社都是一些电脑类书籍，难道没有专门与我们掌机迷一起共患难的杂志吗？我垂头丧气地走着，走到了一家报亭，我便上去看了一番，结果没发现有什么好书，于是就要走。这时老板叫住了我，说：“小伙子，我看一下你的掌机！”于是我把我的GB给了他，老板毫不客气地玩了起来，一边玩，一边递过来一本书，说：“我看你是个游戏迷，你可以看一下这本书。”我翻了一下，这本书名叫《掌机王》，专门与掌机迷做朋友，我高兴极了，掏出16元买下了这本书，从此我与《掌机王》成了形影不离的好朋友！



我非常非常喜欢《掌机王》第五辑的赠品！实用又美观，内容更让我感动。本来以为第五辑里关于《口袋妖怪》的内容出现的机会不大，但没想到这期竟然有《口袋妖怪广播台》栏目，我高兴得不得了，整个晚上都睡不着觉。希望《掌机王》以后每辑都刊登关于《口袋妖怪》的内容，我想《掌机王》的读者都有这个希望。

——大连 刘伟强

本人只有掌机，所以喜欢《掌机王》，更喜欢《掌机王》中的HONGKONG和白兔王子的文章。不过听说HONGKONG和白兔王子是一个人，所以请编辑部的编辑们证实一下，如果是一个人的话（如果不是一个人的话，我就对他俩说），我想对他说：“仁兄（们），请你加油。鲁迅死了，老舍死了，郭沫若死了，茅盾死了，冰心也不在了，巴老也不向《掌机王》投稿了。你说说，落在你肩上的担子有多重啊！

——大连混子

记录不丢大法

哈曼·卡恩 HAMA

GBA 卡丢失记录一般有2种原因：第一种是自然丢失，即电池耗尽 OVER 了；第二种是无故丢失，就是在电池没有用光前不知啥原因丢失的。对于第一种情况，暂时没办法防止，还是推荐买正版卡或买烧录卡（钱多的话），但现在还是以"穷人"多，耗尽千粮难得卡中有一个终极记录，玩的时候却发现没记录了，这时的心情是可想而知的。那么如何防止记录无故丢失呢？本人通过试验总结得出以下几条措施：

1.不要在开机时把卡拔出，这样不仅容易丢记录，更会毁了这盘卡，甚至机器都会损害。

2.不要在温度过高的环境中使用（温度过低未试过），因为高温会使卡中的精密零件受损，会导致卡机，当你再开机时很有可能会没了记录。

3.不要使用交流电来玩，因为交流电不太稳定，而且现在的变压器质量太菜，也容易导致记录的丢失。

4.不要玩到 GBA 电池耗尽而自动关机，在记录时关机是非常容易丢记录的。（好像很多人都是这样丢的记录。）

5.不要把卡扔来扔去，这样可能导致卡中部分元件松动而丢记录。

6.不要把卡放入水中或放在潮湿环境中，这样可能会导致元件生锈而丢记录。

7.如果使用充电电池，不要刚充完电就玩，因为刚冲完电时电压很高，也会导致丢记录。

8.不要把卡随便借给别人，万一被人拆了卡取了电池就……（玩笑）

总之，只要做到以上8条，那么基本上你的卡是不会无故丢记录的。而这种电池一般可以用一年半左右。另外读记录时耗电比较大，所以别动不动就 RESET。这些都是我的心得，我在网上也发过，但为给那些不上网的玩家提供一些经验我还是向你们投稿，希望能采纳（不用给稿费），要刊的话随你们刊在那里。

编辑部里的掌机族

邪魔天使的限定版 GBA SP 终于入手，无限欢乐中。由于新小编卡伦尚无 GBA，而美编 MM 们玩 GBA 的热情有所下降，导致非掌机族在编辑部内所占的比例又有所回升。

最近最红的掌机游戏则还是要数《新约圣剑传说》，这款游戏编辑部内共有7人通关，这可是一个相当惊人的记录啊！基本上编辑部内有掌机的人都通关了，只有 D·S 一人例外。他认为这款游戏比他想象的要差，因此拒绝玩下去。

最近编辑部内有两人购入了 NGC 和 GBP 套装，一位是星夜。他对"《火焰纹章》系列"一向都情有独钟，因此抢在购入 GBA SP 前买入 NGC 和 GBP 套装可谓合情合理。另一位则是纱迦我，这就有点出乎大家意料之外了。而且我之所以要买 NGC 和 GBP 套装，是因为《牧场物语》，这一点不要说是众小编倍感惊讶，如果早半个月的话我自己都不会相信。

事情发生在15天前，我无意中玩了玩 GBA 版《牧场物语》，当时只想随便玩玩，连主人公和狗的名字都是随便起的，没想到这一玩就不可收拾，每天都要养上五六个小时的鸡，连续15天，天天如此。由于 NGC 版《牧场物语》将出，而且又能和 GBA 版连动，所以只好买了。现在最头痛的就是当时随便起的名字没办法改回来了，真是可惜。强烈期待下一代《牧场物语》推出！欢迎《牧场物语》的同好前来切磋。

《掌机王》是贴心的，
内容是丰富的，
我们是急切的，
刊期是漫长的，
五耕是不够的，
努力是还要的，
前途是光明的！

竞争是残酷的，
任氏是脱颖的，
掌机是风靡的，
GBA 是最棒的，
卡带是铺天的，
周边是盖地的，
金子是没有的，

热情是不减的，
生活是绚烂的！
非典是可怕的，
假期是美丽的，
游戏是搽人的，
学习是必须的，
高三是苦涩的，

六月是黑暗的，
割爱是必然的，
七月是明朗的，
游戏是大大的！

北京 李颖

交流空间

这一期来信参加"交流空间"的读者明显增多，因此扩展到了3页，不过稍为可惜的是这次只有一位女孩子。本来想让我们的美编MM报名参加的，后来看到这个情况她们也打了退堂鼓，真是可惜啊！啊，不能多说了，再说这版就没法排了。

最后提醒大家在写通信地址时一定要附上邮编，这次有很多邮编是纱迦帮着查的，否则就上不了啦。

姓名：承刚　性别：男
年龄：19　拥有掌机：GBA
掌机颜色：橙色　QQ：21955176
最爱的游戏：《纹章》、《机战》、《足球》
Email：giggs1985126@SINA.COM
通信地址：苏州市第五中学高三四班
邮编：215008
想对大家说的一句话：24小时对我已经不够用，我是个会抓住一切时间，哪怕连WC TIME也不放过的疯狂游戏男孩。

姓名：金鑫　性别：男
年龄：21　拥有掌机：GBA SP
Email：jinrilong@vip.sina.com
QQ：173921000　手机：13591166362
最喜欢的游戏：《黄金太阳》、《火焰纹章》
想说的话：我是游戏超级发烧友（除电脑游戏），请大连市的游戏迷和我联系，我的目标是要开一家大连最强的游戏专卖店！

姓名：刘伟强
年龄：16　性别：男
拥有掌机：GBA（改了后光灯）、GB、GBA SP（《我们的太阳》限定版）
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《超级马里奥 ADVANCE 4》
地址：广东省东莞市塘厦镇大岭鼓别墅区6巷3号
想对大家说的话：没有游戏，这个世界会一片混乱。

姓名：赖泽锋　外号：NAKATA
年龄：18岁　性别：男
拥有掌机：GBC × 2、GBA × 4、GBA SP × 2
最喜欢的掌机游戏：《召唤之夜 铸剑物语》、《黄金太阳》、《洛克人 EXE2》（其实我喜欢的游戏才会买。）
个人地址：广东省南澳县后宅镇中兴路头2号楼楼下稻草人学生屋

姓名：叶枫　性别：男
年龄：21　拥有掌机：GBA（银色）
QQ：228840444　Email：lyh017@sina.com
最喜欢的游戏："《火焰纹章》系列"、《实况足球 GBA》
通信地址：浙江省温州市十四中学初3六班林乐乐转
邮编：325000

姓名：曾涛　笔名：ZT
性别：BOY　年龄：17岁
拥有掌机：GB（已坏）、GBP（紫透）、GBA（橙）
最喜欢的掌机游戏：《机战》、《KOF EX2》、《心跳回忆》
地址：重庆江津市实验中学高04级文2班
邮编：402260
想说的话：广交天下的GAMEBOY们，喜欢《机战》、《KOF》、《心跳回忆》和掌机朋友们都来联系我吧！

姓名：胡克　昵称：小岛秀（XDX）
性别：男　年龄：19
拥有的掌机：GBA（蓝透）、GBA SP（黑）
最喜爱的游戏：《黄金太阳》、《火焰纹章》、《洛克人EXE》
地址：河北省石家庄北二环西路191－1号市中级人民法院宿舍4-2-201
最想说的一句话：掌机是联系你我之间的纽带，希望我们共同踏上这个充满无限乐趣的阳光地带。

姓名：黄德一　昵称：酷儿
性别：BOY　QQ：18765680
拥有的掌机：GBA　掌机颜色：黑色
年龄：16岁　电话：0451－6630369
最喜欢的游戏：《晓月圆舞曲》、《分裂细胞》、《古墓丽影》
地址：黑龙江省哈尔滨市163中三年七班
邮编：150080
最想和大家说的话：我是一个性格开朗的男孩，我很帅哟（笑）。想和我交朋友的话，快给我写信吧！

姓名：BOGGY
真名：洪浩敏　性别：男
拥有掌机：GB、GBC、WSC、GBA　掌机颜色：橙黄
最爱游戏：《洛克人》、《火焰纹章》
想对大家说的话：我想和全天下的人交朋友！

笔名：柯南　姓名：刘杰
年龄：17　拥有掌机：GBP、GBC、GBA
GBA 颜色：黄色　邮编：363000
地址：福建省漳州市芗城区湖内新村9幢501号
喜欢的游戏类型：RPG、S・RPG、A・RPG
想说的话：我是个百年难见的游戏天才，如果有谁不服的话，可以来找我，我随时奉陪。

姓名：小山
拥有的掌机：GBA（黑）、GBC（天蓝）
QQ：260060771　　邮箱：conan_2006@163.com
拥有的游戏：《光明之魂》、《ZERO3》、《名侦探柯南》、《正邪幻想曲》
想对大家说的一句话：天下玩家是一家。

姓名：歆
拥有掌机：GBA（最骨灰的GBA，红透）
年龄：19　　QQ：155105175
性别：（QQ里有，自己看>_<）
Email：lx3632991@163.com
拥有GAME：《特鲁尼克大冒险2》、《机战A》、《黄金の太阳》、《勇者斗恶龙 旅团之心》
想说的话：广交天下玩家。

姓名：动感超人
年龄：17岁　　拥有掌机：GB、GBC、GBA
性别：男　　GBA颜色：蓝透
地址：大连市沙河口区鞍山路32号楼3-6-1门
最喜欢的游戏：《指环王 双塔》、《羊之心情》
邮编：116021
最想对大家说的话：别打扰我，我在看《掌机王》。

姓名：高亚文　　性别：男
生日：1986年5月23日　　血型：AB
喜欢的游戏：《恶魔城》、《三国》、《机战》、《WE》、《黄金太阳》
身高：165cm　　性格：超级外向型
拥有机型：GBA（透明蓝）、PSone、FC、386电脑
信条：物质决定意识
联系电话：（022）26332075
联系地址：天津市河北区第十四中学高二8班 高亚文收

姓名：甘均健　　拥有掌机：GBA
性别：男　　GBA颜色：透明蓝
年龄：15　　电话：0750-3589353
最喜欢的掌机游戏：《机战R》、《黄金太阳》、《口袋妖怪·蓝》、《DQM》……
想说的话：喜欢掌机的玩家来信吧，让我们一起成为“掌机一族”的一份子吧！来信必复！
个人地址：广东江门蓬江区棠下中心二村58号
邮编：529085

姓名：何莹莹　　笔名：AYA
性别：GIRL　　年龄：17
拥有掌机：GBA　　喜欢的游戏：《恶魔城》
地址：云南省昆明钢铁总公司第一中学高三1班
邮编：650302
想对大家说的话：有谁比我更爱《恶魔城》吗？NOBODY！希望结交所有《恶魔城》FANS！当然我还喜欢很多其他GAME的，和我聊天绝对INTERESTING哦！

姓名：陈琪
英文名：CHEN　　性别：男
拥有掌机：GB、GBA（蓝透）　　邮编：215001
地址：苏州市北园新村17幢东单元401室
最喜欢的游戏：《重装机兵》、《三国志》、《WE7》、《心跳回忆》、《KOF》
想说的话：把生活中的烦恼全部都丢到游戏的快乐之中。

姓名：蒋欣　　性别：男
年龄：16岁　　拥有掌机：GBC、GBA
地址：上海市长市区虹桥机场新村17号501室
邮编：200335
喜欢的游戏：《游戏王》、《火焰纹章》、《口袋妖怪》、《黄金太阳》
想对大家说的话：我想找个喜欢《游戏王》的朋友，希望众玩家能满足我。

姓名：田春阳　　性别：男
年龄：18　　生日：11月7日
星座：天蝎　　拥有掌机：GBC、GBA（粉透）
邮编：110013　　QQ：117022204
通信地址：沈阳市沈河区令闻街194号5-4-2
Email：TCY117@163.com
最喜欢的游戏：《指环王 双塔》、《DQM》、《烈火之剑》、《ONE PIECE》

姓名：蔡溢泓　　性别：男
职业：中学生　　年龄：15
身高：167cm　　联系电话：0592-7222902
爱好：PLAY COMPUTER，WATCH《游戏机实用技术》，PLAY FOOTBALL
想说的话：人生能有几回合，一切皆有可能，重在参与。
通信地址：厦门市同安区城北新村居安2-606室
邮编：361100

姓名：姜晓伟　　昵称：赤色彗星
年龄：21　　玩龄：5年
QQ：53550482　　邮编：100042
拥有主机：FC、MD、GB、GBA、SS、DC、PS
通信地址：北京市42支局113部
喜爱的掌机游戏：《黄金太阳》、《街霸ZERO3》、《白夜》

姓名：胡赛　　性别：男
年龄：18　　拥有掌机：GBA SP（银色）
拥有游戏：《晓月》、《黄金太阳》
Email：sevensword@mail.china.com
地址：内蒙古呼和浩特市教育学院音乐系卜多佳转
邮编：010051
想对大家说的话：正热爱游戏和开始热爱游戏的帅哥美女们，一起和我玩游戏吧！

姓名：BECKET　GBA 颜色：金黄
性别：男　年龄：17
QQ：52629853　Email：QQ 上有
拥有游戏：《黄金太阳》、《晓月圆舞曲》、《银河战士》等
游戏格言：游戏诚可贵，学业更重要。

姓名：念宝敏
性别：男　年龄：19 岁
Email：5935383@163.com　邮编：510400
通信地址：广州市白云区瑶台前进大街 14 号华美苑
想说的话：大家如果在购买掌机等周边时怕被宰的话，可以与我联系，我会按合理的价格给你，因为我想和大家交朋友。

姓名：冯冲
年龄：17 周岁　性别：和爸爸一样
QQ：174826050
Email：rock02030065@sina.com.cn
拥有掌机：GBA（白色）、GBC（亮绿）、GB POCKET（透紫）
喜欢的 GBA 游戏：《黄金太阳》、《恶魔城》、《KOF EX2》

姓名：祁宏杰
性别：男　年龄：22
拥有掌机：GBA、GBA SP　QQ：101463645
最喜欢的掌机游戏：《游戏王》、《黄金太阳》、《口袋妖怪》
个人地址：上海普陀区万里小区 1881 弄 58 号 601 室
邮编：200333
想对大家说：不论是老鸟还是菜鸟都是我的好朋友，希望我的出现可以带给各位帮助和快乐，谢谢！

真名：鲁磊　网名：灰人
QQ：40071147　性别：男
年龄：24　邮箱：lulei345@163.com
拥有掌机：GB（卖了）、GBC（卖了）、GBA（买了）、GBA SP（存活中）最爱的掌机游戏：《幻想传说》、《恶魔城晓月》、《KOF EX2》、《黄金太阳》、《火焰纹章》
最想说的话：本人一向在网易的社区流窜。欢迎大家一起来交流！只要你喜欢游戏，喜欢掌机都可以来找我！

姓名：旭月　性别：男
年龄：20　Email：xx__@sina.com
拥有掌机：GBP（透紫，已坏）、GBL（银）、GBC（黄，已卖）、GBA（透蓝）、GBASP（银）
最喜欢的游戏：《皇家骑士团外传》
想对众玩友说的话：游戏是可以研究的，志同道合的朋友 mail 我一起探讨吧，请注明主题“GBA 研究”

姓名：黄柏新　性别：男
年龄：18　拥有掌机：GB、GBA
邮政地址：广东省东莞市企石镇旧围江胜村 44 号
Email：zero821@hotmail.com
想对众玩友说的话：有掌机的人和我交流吧，欢迎欢迎。

笔名・昵称：菜鸟　姓名：张永昌
性别：男　QQ：106182722
Email：zhangyongchang88@yahoo.com.cn
地址：河南省郑州市陇海东路10号院5号楼2单元37号
邮编：450004
想说的话：我喜欢各种类型的游戏！最大兴趣就是联机同乐！

姓名：阮斯凯　性别：BOY
拥有掌机：GBA（紫）、GBC
年龄：16　邮编：363700
最喜爱的掌机游戏：《机战》、《马里奥》、《口袋》
想说的话：掌机 VERY GOOD、掌机王 VERY GOOD、掌机游戏 VERY GOOD，喜爱掌机的玩友们 VERY GOOD。
通信地址：福建省平和县平和一中初二（3）班

姓名：唐沛　性别：BOY
年龄：20　QQ：195008901
拥有掌机：GB、GBA　Email：TP82823@hotmail.com
通信地址：湖北省荆州市荆州区地税局西城分局
邮编：434100
喜爱的游戏：《恶魔城》、《机战》系列、《传说》系列
想说的话：热爱掌机游戏的朋友，大家都来做掌机王。

姓名：李琨　性别：男
年龄：18　拥有掌机：透明蓝 GBA
QQ:112476396
通信地址：河北省正定中学 02-6 班李琨
邮编：050800
最喜欢的游戏：《晓月》、《黄金的太阳》
想说的话：朋友，不管明天刮风下雨冰雹地震，我都会拿着 GBA 与你一同走过。

姓名：驰风　性别：男
年龄：17 岁　生日：1987.3.24
QQ：102957137　拥有掌机：蓝色 GBA SP
邮编：210006　地址：江苏省南京市集庆路64号
Email：shin_tai@sohu.com
拥有的 GBA 游戏：你觉得好玩的我都有！
最喜欢的游戏类型：RPG、A・RPG、ACT
想对大家说的话：GBA GAME！给我一个不爱你的理由先！爱一个主机需要理由吗？不需要吗？需要吗？不需要吗……

姓名：廖熠　性别：男
年龄：暂时 19　所在城市：福建福州
网络常用名：荒芜天使　QQ：102328760
拥有掌机：蓝透 GBA，WSC 预定中
喜欢的游戏：“《机战》系列”
游戏性格：解谜高手、战略行家、动作超级白痴
想说的话：GBA 无敌，《机战》万岁！天下的“机战迷”们都来找我吧！


热血格斗传说
根据《掌机王》第三辑中同名文章改编
编绘：陈杰
文：3M
沙……沙……
哼!!
是时候做个了断了。
TAXI召唤
呜——……
吱——!!
司机，去奸商城堡！
OK!!



游戏机专卖店
终于到了！
啊!!
自动门
啊呀!!
为什么是自动门!!
叫你们 BOSS 出来受死!!
又是你？
什么事!?
这次想干什么？
快把那台 GBASP 交出来!!
×××
又
是说那台新到的 FC 纪念版吗？


来人！
机子就在这里啦，
有本事就来拿吧．
限定版
GBASP
仆
超级奸诈人!!
变身!!
诈
￥1100
好强的气，居然到了1100，
力量比上次又提升不少!!
看招，最低价格拳!!!
￥400
400
哼，雕虫小技！
诈
厚颜无耻
心狠手辣
保护网!!
太厉害了!!
可恶!!


讨价还价掌!!
￥520
商量价格腿!!
￥640
￥737
广告比较踢!!
哈!
你太弱啦!没有用的。
这样下去不是办法啊,看来要出绝招了!!
怎么突然这么厉害?!
奥义FASTARY
￥950!
啊,我不想输!!
YES!!
限定
GBASP
END

这是一个畅所欲谈的栏目，无论是游戏点评还是玩友故事，只要是与掌机有关的，我们都欢迎，在这里尽情展现你的文采吧。

掌机王自由谈

文：Hongkong

迟来战车迟来的爱——评《重装机兵2改》

FC上的中文《重装机兵》培养了众多的中国玩家，使之真正认识感受了RPG的魅力并成为RPG的FANS，其数目恐怕庞大到难以数清。我个人就是这个游戏的FAN，当初乘上战车的喜悦和得到新战车的兴奋至今难忘。入手GBA后，我一直希望这个游戏能脱胎换骨地出现在GBA上，为了发泄渴慕之情，我当初还在网络论坛上发布了《重装机兵》复刻版及其续作移植GBA的谣言。为了使谣言更加可信而寻找图片时，竟然惊奇地发现《重装机兵》的两作居然真的要移植GBA！

如今《重装机兵2改》已经通关，所有战车收集完毕，感觉上却并没有预想的惊喜和感动，相反还有少许的怨言。

首先令我吃惊的是游戏画面，简直是太朴素了，在GBA的RPG中其简朴程度可以排第二了（朴素第一非《MOTHER1+2》莫属），人物不细致也就算了，距离原作已快10年的今天，人物造型居然一点没变，看着很不舒服！看那傻傻的人物真有点后悔自己把主角的名字起成了Hongkong……（还好，饱受战火摧残的废墟和战场都表现了出来）最糟糕的应该是在一处酒吧的跳舞情节，双胞胎姐妹的舞蹈怎么看怎么像中国传统的皮影戏，而且人物没有任何动作，只看两片纸人飞舞。不过某港汀的那段大腿舞还是很撩人的……后来有了战车，战斗画面看不到那些粗蠢的人物造型感觉好多了，可是战车状态画面中给人感觉战车太小，没有大特写看着确实不爽。画面上笔者个人觉得惟一进步的，就是地图画面上行驶的战车，终于不再像FC的一代那样如史莱姆般气喘嘘嘘了。

画面没什么指望了，音乐也差强人意，旋律基本上还是停留在FC时代，给人以偷懒的感觉，很多音乐够糟糕，本作的音乐总体上没给人留下什么印象，当然没什么指望的了。

音乐画面都不尽人意的本作，在如今这个烧录卡泛滥的年代居然能吸引众多的人把它玩到底、改装到底、收集到底，使我们谁也不得不承认，《重装机兵2改》绝对有着他自己独特的诱人之处——该游戏的缺点已经被我揭发，下面就说说其魅力所在吧。

该游戏的重点就是战车，游戏里那个难看的Hongkong（再注：此乃游戏中人，非现实中……）在被沙漠里的众生化怪物打倒N次和龟缩逃跑后，当第一次乘上了吉普车时，感觉真是一言难尽，先说安全感，那是无可替代的，Hongkong得到战车第一件事就是开着战车去沙漠里杀个痛快，真有从地狱到天堂的快感。后来加入伙伴多了，得到的战车也相应多起来，改造战车、改造零件、收集新战车又成了游戏中另一大乐趣。笔者对改造战车尤其感冒，最喜欢的就是那辆野BUS，因为只有它最不像战车（汗），底盘上打开大炮穴和SE穴等将之改装成一辆强悍的战车后，在战场上纵横驰骋如虎入羊群，真的好有成就感。本作登场的战车多达11辆，可是最多只能得到8辆，因为NO.8战车是四选一，未免让人觉得有点可惜。8辆战车的主要差距是由底盘全改装后的最大防御值上限拉开的，可是在实际战斗中觉得影响不大，除非在与非常强悍的BOSS战斗





中装甲被打没时才能少许体现出来，因为底盘一旦打废角色就只好下车硬拼了。但是实战中我们比较一下：野BUS底盘防御值70，装甲1500还多；红狼战车底盘防御值达120，但装甲值只有250左右，同等级普通炮弹攻击，野BUS挨一炮掉100装甲，而红狼战车掉80。全装甲情况下哪辆战车先挺不住各位都看出来了，堂堂的红狼战车居然不如一辆没什么名气的野BUS！只希望续作的战车能更多，而战车本身的差距也更明显点，免得再让那些坦克装甲车类的强大战车成为鸡肋式的角色，当然还有那条更加鸡肋的狗，白兵战时的战斗力还不如安妮，而战车BOSS大战更是几乎每次都要阵亡，还好明奇博士复活尸体不收钱……

值得一提的就是本作的升级，前作中每次遇见都让玩家欢呼的、金钱经验值都巨高的乌龟型的炮，在本作中不见了，取而代之的是更加合理的经验值与等级的配比，店里装备的价格也不是高得离谱，只要在野外打上十几二十分钟，基本上就可以买得起新装备了。这点不得不说是一大进步——练级赚钱还是需要，却没到让人昏昏欲睡忍无可忍的地步。

本作的另一大精彩之处就是剧情了，总体剧情比一代似乎严肃了不少，生存、独裁、报仇、屠杀……不过细节上的经典笑料还是不少，有些甚至是恶搞。《重装机兵》一大特色场面就是某人把另一人给扔出去，尤其是强悍的女性把大男人扔到墙上更是滑稽的惨剧（当然对于被扔的家伙而言），在本作中这种惨剧居然发生了两起——其他RPG中那些可人温柔的女性角色，在“《重装机兵》系列”里居然都以粗暴面孔出现，真不敢想象新的《重装机兵》里的女性角色还会强大粗暴到什么程度；



还有疯子一样的博士明奇，依旧让人觉得神奇又可怕，他的絮絮叨叨还是如唐僧般的好笑。本作中最恶搞的，个人觉得应该是在某港町发生的买别墅事件——

炮火洗礼着战士的沧桑，
疲倦的眼睛仍旧闪烁着坚强的光芒，
胸中不灭的复仇烈火，
支撑着藕断丝连却永不消逝的希望。

风光迷人的海港，
清新宜人的水乡，
美丽的景色美不过舞台上翩翩起舞的姑娘，
她的美貌已经侵驻我的心上，
不要怪我痴狂，
只怨威士忌会让冲动的战士更加嚣张。
来吧，美丽的姑娘
靠上我结实的臂膀，
偎进我宽阔的胸膛，
永远不再孤独受伤，
因为，
我是你的太阳，
亲爱的你，
将接受着爱人赐与你
最温暖的阳光。

再见，
漂亮的姑娘，
我必须要重返战场，
重新接受那枪林弹雨硝烟飞扬。
保重，
未来的新娘，
只有你，
才会抚平我心中战争的创伤。
只言片语说不完离别衷肠，
万语千言道不尽牵挂难忘。
尽管敌人凶残似猛虎饿狼，
但是你的期望，
使我孤寂的心，
将不在血雨腥风中飘泊流荡。

胜利的战士重返海港，
美丽的姑娘一直在窗前守望，
爱人，
今宵何其浪漫，
恩爱你我，
如同桃源潭里鸳鸯配对，
又似万花丛中彩蝶成双，
让你我共枕同床，
共度天赐人间美好时光。



因为笔者的文笔功夫浅陋，实在不知该怎么表达实别墅那段有趣情节，就只好用自己的感觉写成个简短的叙事诗献丑。后来的情节各位都知道，那位玛丽莲小姐只要一和她搭话就被要求去购物，不答应她就生气，答应的话钱又有限，前面还要更新战车装备……最出乎意料的是最后得知了玛丽莲居然是机器人——上帝，为什么一定要知道呢?

说来说去，总体上感觉这款《重装机兵2改》还是相当另人满意的，游戏独有的收集改造战车的系统仍然具有着让人沉迷其中不能自拔的诱惑力，音乐画面虽然欠差，但瑕不掩瑜，从游戏魅力和让玩家投入程度而言，本作绝对是一款很优秀的作品。

马上《重装机兵R》也将移植，笔者只希望画面音乐方面厂商不要再那么老老实实地原味移植了——同时，更期望新的原创的《重装机兵》能携带着新的惊喜和永久不变的感动，再次驶进GBA游戏大营。然而，新的《重装机兵》还会有吗?

附篇

收笔时忽然惊闻DATA EAST破产的消息——在公布GBA版“《重装机兵》系列”时，笔者看到厂商不是DATA EAST，就已经多少地感觉出点问题、并尽量让自己做好心理准备，然而破产消息确认后，笔者还是没有抑制住自己的悲伤。

从前自己曾经对众多世嘉FANS为世嘉退出硬件市场而表现出的悲痛与怀念觉得非常不理解，以身外之人看就是太浮躁，太感情用事；后来史克威尔与艾尼克斯合并后再次有众多的史氏FANS为之痛苦郁闷，非史氏拥护者的笔者同样看着奇怪。然而今天，给自己带来《重装机兵》和无数欣喜与快乐时光的DATA EAST破产时，笔者忽然有种支撑自己多年信念的支柱顷刻崩塌的空虚感，蓦然回首才发现距离玩FC的《重装机兵》已经近10年时间了，10年来收集战车改造战车的快乐和感动一直记忆犹新，快乐如昨。梦醒后发现，自己已经不再是无忧无虑的少年，青春的记忆也正因为寄托之物的不复存在而流逝得无影无踪，我知道，我不过是在玩游戏，虚拟的游戏；我也清楚，没有DATA EAST的日子里，我照样会有无数的游戏玩，其中仍然包括已经为其他厂商所移植的《重装机兵》，但我还是难过，莫名却真实的难过。

短暂人生，能够结识游戏并喜爱游戏，确是冥冥中缘分注定。远在东洋彼岸的游戏厂商制作的游戏，给我们的从前和现在带来了无数的感动和快乐；而身为玩家的我们，同样牵挂那些素昧平生的厂商，为他们的业绩骄傲，为他们发售新游戏祈祷，为他们的失足扼腕，为他们与朋友辩论争吵，为他们的破产消失而为哀伤困扰。

我不知道一年后十年后甚至到老，我是否还会如今日这样强烈地热爱游戏——但我相信，无论何时，偶尔回味起今天这份最真实最宝贵的游戏情结，我都将为自己曾经的无悔的热情而再次感动。

《机战D》——改变的成功

文：菜鸟量产型



《机战》有了最新作，作为“机战迷”，笔者几乎是第一时间入手，经过数日昏天黑地的奋战，终于爆机。对于这一GBA《机战》第四弹，最深的印象就是新。

首先是系统的创新，操作系统变得更体贴入微，对于众多不懂日文的中国玩家，游戏中冗长的剧情对话实在是形同虚设，浪费时间，《D》中不但有R+A快速跳对话，还有L键直接快刀斩乱麻地“切”对话，若是不小心错过了什么，还能用B键退回重看。其次，游戏中只需将光标套在机体上，就能直接显示出HP和EN，以及攻击、反击、援攻的命中率和武器。再则，战斗画面进行中可以用B键强行终止，切换至地图简易战斗状态。再次，战斗之前的调整画面时，反击、防御、回避等指令，援护的状态等都可以用L与R键来调整，可谓细致入微，为玩家的操作节省时间。操作系统简化的同时，游戏的成长系统也颇

有创新，前作中用于强化机师的PP值被BP值所替换，靠升级来获取，每一点BP都对应一点能力值，而且本作中



修理和补给所获得的经验大大增加了，使非战斗升级更容易，而BP值的引入避免了因为没有战斗而各项能力至于等级不相符合的情况，所以像阿姆罗、卡缪、夏亚等王牌机师已能通过换乘来升级强化（笔者在ν高达未入手之前，让阿姆罗乘坐美达斯，结果升级比乘坐萨萨比的夏亚快得多）。在战斗经验值方面，《D》中似乎引入了上限，不用努力的话，击落一架敌机最多是六百多，因此，不能让超级系的机体通过击落少量的高等级敌机而青云直上（笔者曾在《Alpha》中用刚巴斯塔的MAP武器一次坠掉了11架敌机，猛升了25级）。另外，机师的能力还可以通过类似强化部件的道具得到提升，不仅有提升6项能力值的，还有各种特技的习得和升级。再说机体，强化部件的拥有数量增大到两位数，不必再为部件已满拿不下而犯难了，实在用不掉还可以贱卖换资金，各种带有特殊属性的武器也以强化部件的形式出现。

在机体方面，每作都有新机加入，不足为奇，但是真正使用的还是一些老牌王牌主力（主角机除外）。不过战斗中的变化也有目共睹，尤其是诸位超级系的机体，格斗时的动作大大丰富了，机体如PS上的作品一般真正动了起来，而机师的头像也以更具魄力的形式频频出现，几乎所有的机师怒吼的样子都能与玩家见面了，从而巧妙地使没有任何语音的战斗变得同样使人振奋。

本作关卡更为丰富，虽然基本流程共有三十六七话，加上序章和最终话，但是大部分的关卡都分成上下两部分，场景和敌人极其丰富，内容紧凑，总的版面应该不下50话，没有《机战A》的冗长感，可谓恰到好处。

新增的COMBO特技无疑又是一大亮点，对于成群的敌人密密麻麻地排列，大可以挥剑斩之，而不像以前只能用很耗EN或是残弹数少得可怜的MAP武



器，这样使得超级系机体的实力大大加强。但是，规则对任何人都是公平的，己方行动的时候也得注意不能过分依靠援护而将机体排得太紧，因为作为一项特技，敌人的小兵也能拥有，而且到了后期，小兵的COMBO特技等级还很高，要避免被火烧连营，殃及排在强力机体之后的二线机体。

最值得注意的，也是本作最大的特色，就是每关过后的奖励舞台。作为一个突破性的尝试，每关都有很丰富的奖品，资金、道具、甚至机体，应有尽有。然而如此诱人的奖品，却不是轻易能够获取的，每关的难度都不低，有些舞台乍一看简直就是MISSION IMPOSSIBLE，但是越是不可思议的任务就越有精妙的解法，经过反复的思考过后获得奖品的成就感和满足感不言而喻。以老鸟自居的玩家一定不会急功近利地依照攻略来获取奖品，因为如此便失去了很多的乐趣，看棋王对局不如亲自和棋王过招嘛。有时在大关不停地厮杀，就是为了挑战过关后的奖励舞台，至于奖品则不是最重要的，游戏就是挑战嘛。BONUS STAGE绝对是老鸟的试金石，菜鸟的杀手。

事皆有其两面性，游戏在诸多改变之中自然也存在着值得商榷的地方。第一是命中率的显示似乎有些问题，高命中率的MISS和低命中率的HIT出现



过多（笔者的夏亚数次在敌方只有个位数命中率的情况下被击坠）；其次是不少BOSS的HP过高，最终BOSS的HP高达20万，之前也有HP15万的机体出现。命中率不准确还可以使用S&L打法来调整，而HP高得离谱的BOSS印象中并不该出现在《机战》中，这样的BOSS无非是多打几下而已。其实要增加难度可以通过攻击的各种条件限制来达成，比如《Alpha》中的BOSS必须一击毙命，不能软磨硬泡，《D》中的各种特技、带属性攻击众多，在这方面做文章应该不是难事。

虽然有些许遗憾，但是《机战D》的改变足以让人耳目一新，赞不绝口，BANPRESTO的《机战》作品是S·RPG中的一朵奇葩，推出的作品遍布众多游戏平台，新作层出不穷，不断的创新是其立于不败的关键，期待更新更好的《机战》作品能和我们众多玩家见面。

风之随想
——GBA上的《风之克罗诺亚》

文：上海严兢



NAMCO的招牌ACT大作《风之克罗诺亚》已在GBA上推出3代，作为超级“风（疯）迷”的本人自然是一部也不能放过，尤其是为完美通关被克罗诺亚这个小家伙折磨得废寝忘食、精疲力竭、面容憔悴……废话少说，下面就让我们来看一下这三部作品——《风之克罗诺亚 梦见帝国》、《风之克罗诺亚G2 梦之冠军锦标赛》、《风之克罗诺亚 传说的星之徽章》。从类型上来说，前两部是传统的ACT作品，而后一部则是A·RPG，鉴于类型不同，以下分开讨论。

《风之克罗诺亚 梦见帝国》、《风之克罗诺亚 G2 梦之冠军锦标赛》

剧情



对于ACT作品而言，剧情是较为次要的，加上本人对日文一窍不通，剧情基本不看。据我主观臆测，《风之克罗诺亚 梦见帝国》是讲XX国家XX国王X年X月X日晚上做了X个恶梦，于是克罗诺亚来到了他的梦中，并最终打败了梦魔，唤醒了国王；《风之克罗诺亚G2 梦之冠军锦标赛》的剧情发生在前作之后，克罗诺亚等人受邀参加一次锦标赛，然而比赛后则隐藏了不为人知的内幕，最后克罗诺亚打碎了BOSS的美梦，并救回了朝思暮想的XX小姐（从生物学上判断应该也是松鼠）。唉，这么老土的剧情……不过这也符合了一个优美童话的要求。

操作

简单易上手的操作，坚持只有利用敌人进行二段跳的构思一直都是“《风之克罗诺亚》系列”倍受好评的原因之一。游戏中的敌人基本上对玩家构不成什么威胁（加之造型可爱，让人不忍下手），他们惟一的＂功能＂就是协助玩家通关。由这样简单的操作而引出的无穷的变化却令人着迷不已，这就是《风之克罗诺亚》不同于其他ACT游戏而独具魅力的地方（不像时下许多ACT游戏，操作复杂且动作雷同，还总想发挥GBA的最高“键能”，结果反而不如人意）。

除B键风之环、A键跳之外，一代中R键也可以发动风之环，而二代中的R键则设计为更为体贴玩家的观察功能，这样就避免了以前为了最后一颗宝石（梦之碎片）忙得焦头烂额的尴尬场面。令人莫名其妙的是二代中的L键。在冲浪版面中的侧滑，既不能闪避，又不能加速或减速，只见克罗诺亚在原地来了个360度大回旋后便一头栽在迎面而来的大树上，发出那标志性的声音：“Mania！”

画面／音效

《风之克罗诺亚》的画面整体给人以清新亮丽，简洁却又不失精致的感觉。前景色彩丰富艳丽，背景层次感较强，动态效果也不错。在这方面二代较之一代更为出色。在背景音乐方面，轻松愉快的旋律十分贴近游戏的风格，而BOSS战的音乐又总能令人精神振奋，而克罗诺亚那稚嫩不失童趣的声音让人百听不厌，加上那可爱的造型，相信这款游戏也吸引了不少女性玩家吧。

系统



总体而言，《风之克罗诺亚G2 梦之冠军锦标赛》的难度较《风之克罗诺亚 梦见帝国》大幅度提升，估计1代



只是为了吸引新玩家上手，而2代则是渐渐使玩家向自己手指反应的极限挑战，尤其是隐藏关卡，BT指数呈级数上涨，最后一版更是让人感到“震慑与敬畏”，不过到后来，打得多了也较为轻松了。

1代中除了普通版面之外还有速滑版面，在这儿虽说通关不难，但要想收集所有的宝石却是难如登天，而隐藏关卡出现的条件偏偏又是“所有宝石全收”。我的天啊！正当我鼓起所有勇气准备超越自我时，卡带又与我开了一个残酷的玩笑——记录读取不能！可恨……

相比之下《风之克罗诺亚G2 梦之冠军锦标赛》在谜题设计、敌人种类等环节上又有所突破与创新。游戏中新事物不断出现：花盆、充气导弹、套夹（名字出处：俺的大脑）……一个又一个的谜题更有新意，也更有难度，让人沉迷其中。关卡增加了模拟PS2版的动感十足的冲浪版面，画面感觉相当不错，系统也大致类似于PS2版，隐藏关卡由每关中的太阳金币决定，而收集完每个世界中的宝石则能得到一幅图。但是要完成宝石的全收集实在太难了！另外美中不足的是，2代中与BOSS战斗不过就是逃跑比赛罢了（我个人比较喜欢以前那种1对1单挑的感觉）。幸而最终BOSS之战极富挑战性，总算弥补了些许遗憾。

《风之克罗诺亚 传说的星之徽章》

时隔一年，NAMCO终于推出了广大“风迷”们翘首以待的续作。然而令人惊讶的是，这次游戏的类型居然变成了A·RPG！究竟是NAMCO在传统ACT上做不出新蛋糕了？还是希望有所突破呢？联系起PS上推出的《克罗诺亚排球》，看来NAMCO是不甘心拘泥于过去，准备全方位出击，把克罗诺亚打造成像Mario大叔一样的经典企业品牌了。但事实证明，这步棋走得不太稳。

《风之克罗诺亚 传说的星之徽章》是一款毁誉参半的作品。先说优点。在画面上虽然由纵版变成了RPG式的俯视画面，但色彩浓艳，充满童话情调的风格仍被保留了下来。音效上大幅度提升（毕竟是128M嘛），每个人物的台词各有特色（弄得俺现在都不会说人话了）。剧情叙述以人物对白为主，精心设计的头像也将各人丰富可爱的表情体现得淋漓尽致。武器的设计也很有趣，每种武器各有特色，即使到了后期，开始时出现的武器仍然有用武之地（因为武器越好，通常能力



改造段数越少），可以依个人喜好而定（本人最喜欢用的是榔头，不过飞镖也不错）。

然而缺点也是显而易见的。首先，游戏中有着深深的传统ACT的影子。我不明白为什么要把这样的A·RPG做成ACT一样冲版形式，这样一来自由度就大为降低，感觉甚为不爽。第二，画面重复过于严重，敌人也是千篇一律，很多都只是在颜色与个头上有细微差别罢了。尤其是到了后期，走着同样的路，杀着同样的人，未免给人以昏昏欲睡之感。而“《风之克罗诺亚》系列”一向引以为豪的解谜部分也难觅踪迹，普通版面只要一阵冲杀便能轻松过关，根本不用动脑子，系统也相当怪异，敌人分为红血，蓝血，黄血三种，红的用A键攻击，蓝的用B键，黄血的只能用超爆（A或B聚气，其中B超爆在能量足够时可以按着不放，一直发动，在人多时可节约时间）。这样的设计初看有点新意，但久之不免给人以偷懒无聊之感。最后是人物的平衡性。克罗诺亚明显强（唉，主角嘛），而狐狸则明显废（其实我本来就很讨厌这个阴阳怪气又爱装酷的死狐狸），但仅从能力值上研究，狐狸并不弱，然而在实战中打七八下也打不出血，原因就是狐狸的武器单个体积减小，打不中关键部位！



总体上说，我个人认为《风之克罗诺亚 传说的星之徽章》是一部较为失败的作品。不过对于广大的“风之FANS”们来说，还是不得不买的（终究还是被NAMCO坑瘪了钱包）。

总述

众所周知，在国内D版商人卖卡是以容量计的（有种论斤卖猪肉的感觉），容量大的卡就贵，而三作《克罗诺亚》的容量恰为32M、64M、128M层层推进，真是害苦了咱广大老百姓。在这其中，我认为《风之克罗诺亚G2 梦之冠军锦标赛》乃是精品中的精品，无论在画面操作，难度上都是系列中最出色的。而《风之克罗诺亚 传说的星之徽章》则视为是NAMCO一次较为失败的尝试。最近好像还没有听到《风之克罗诺亚》4代的消息，希望NAMCO能再接再厉，让我们的小精灵快点回到我们中来，带给我们新的欢乐。

即将到来的插班生

文：可爱多

地点：Game 学校掌机班

“老大！老大！”WSC边跑边喊的进了教室。

坐在座位上的GBA SP不屑地着二郎腿，皱眉看着跑来的WSC：“什么事，这么大惊小怪的！”

WSC有些气喘吁吁：“老大，听说了吗，咱们班要来一个新插班生，听说他老爸就是SONY，这个小子好像叫……啊！叫什么PSP！”



GBA SP毫不在意地笑了笑，“那又怎么样，我老爸是任天堂，这个班被我们家族罩了十多年啦，他一个小虾米还能掀起什么大风浪不成？”

“可是在家用机班SONY家可就是老大啊，他们有好多手下呢！而且在隔壁的Entertainment学校的大部分班级也都是SONY家族的人当老大！”WSC还是有些担心。

“哼！那又怎么样，他有我地面熟吗？你、NGP、GG、加上那个没来多久的什么GP32，当初不都想当老大吗？还不是照样输得一塌糊涂！我老爸的手下都是动辄山摇地动的角色，尤其是我老爸派到我身边的口袋妖怪，有了他，我怕谁？”GBA SP得意地说。

旁边坐着的NGP似乎有些忍不住了：“老大，我听说这个PSP脸比你大，而且毛孔还细腻，身上带的还都是新家伙，这个家伙据说还天生异相，有两个心脏，说话声音倍儿好听，还特有绘图天分……”

GBA SP有些不耐烦了：“那又有什么用？当初我大哥GB身又胖脸又小，一张脸还是灰了吧唧的，还不是打下了这个天下！现在要的是能力！还有谁的手下吃香！”



旁边即将毕业的GBA，也就是前任老大忍不住开口了：“兄弟，咱也不能太小看SONY家的人，在家用机班咱们家就始终占不了什么便宜，我还听说这新来的家伙有十个手指头，其中两个还可以随便转 ，不象我们。他的记忆力也好，用的家伙都是小光盘，现在好像使光盘都很吃香……”

GBA SP从鼻孔里哼了一声：“那算不了什么，老爸说了，他早就知道SONY家垂涎掌机班这块肥肉，他也正在培养新的接班人……呜……”正在说得兴高采烈的GBA SP被GBA一把捂住了嘴。

GBA左右看了看同学，旁边的WSC和NGP等人已经在互相咬耳朵了，“你想什么呢！老爸说过，这事不能说！你——SP，你不要太得意忘形了！”

“哼！大哥，你就是太小心，这也不敢，那也不敢，连新手下也没几个，弄得我也没什么新手下……”GBA SP有些不以为然。



“小心驶得万年船！用新人你放心？你就不怕新人半途撂摊子不干？上回史克威尔就犯这毛病！老人尚且如此，更何况新人？掌机班是GB大哥费尽千辛万苦打下的，可不能在咱们手里丢掉啊！”GBA不无担心地说。

“哼！人老了就是多虑！”GBA SP嘴里嘟囔着起身，走出了班级。

班里的讨论还在继续着，到底新的插班生长的什么样，能否占领掌机班呢，一切都还是未知数……

父爱

——谨以此篇献给那些不被家长理解的地下玩家

文：都市竹马

“竹马，提琴等一下再练，先过来看看新闻吧，了解了解国家形势。”竹马木然地走过来，坐下。他对政治完全没有兴趣。之所以走过来，只是不想让父亲不高兴，而且他练小提琴已经好几个小时了，也想出来换换环境。竹马木然地坐在沙发上，并不看电视，只是呆呆地坐着。“我省对娱乐市场进行检查，集中查处了在群众中影响恶劣的的游戏机非法经营场所……”“这倒做得很好，要我说就应该完全取缔这些精神鸦片行业！”父亲听了一条新闻后愤愤地说。“竹马，回屋再练一会钢琴就睡觉吧。”父亲一边爱抚地摸着竹马的头一边说。“噢。”竹马木然地答了一声便回到了自己的屋里。片刻，钢琴声响起。父亲听着那已经很和谐的钢琴声，微笑地点着头。他是极爱竹马的，为了陶冶他的情操，他为他买了小提琴、钢琴，还为他请了本市最好的音乐老师。不要问为什么他能请到那么好的老师？他当然能！因为他爱竹马，而且他是市长！

晚上，竹马躺在床上，看着书。书架上，那一本本书，有些熟悉，又有些陌生。再看看钢琴，也感到有些熟悉，但更多的是陌生。想起自己的父亲，竟然也感到陌生多于熟悉。他知道：父亲想让他以后从政。以他父亲现在的地位和关系，他以后在政治上的道路一定会一帆风顺。但他对政治一点也不感兴趣，他总认为政治就等于虚伪。他现在惟一想到的就是明天便能借到宋昆鹏的GBA掌机了，求了宋昆鹏很久，他才答应的。

“墙上这是什么画？挺漂亮的！”父亲发现竹马新贴在房间里的一幅画说。“宋昆鹏送我的，是《晓月圆舞曲》的一张海报。”“海报？要放映这个电影吗？”“不是，是个游戏。”竹马低声地说，不敢看父亲。“游戏？以后你不要碰那些东西！那是精神的鸦片！你看看这画！灰暗、压抑！这个女的眼神没有一点生气，给人一种自暴自弃的感觉。这样的画你贴在墙上会消磨你的意志的！”……喜爱的海报被父亲撕下，竹马并没有哭，因为他知道错的不是海报，而是他“不是，是个游戏”的回答。看着地上已经是碎片的海报，竹马再也没有勇气拿出藏在书包里的GBA了。

委屈地躺着床上，无聊地看着窗外的天空。突然一颗流星拖着燃烧自己形成的光芒划过……那晚，竹马梦见自己像流星一样，不过不是坠向地球，而是冲出了一个四周被书本、钢琴、提琴包围形成的牢房。

“这是什么？”早晨，父亲抓着那台从他书包里搜出的GBA，对竹马大吼到。虽然竹马刚刚睁开眼，却早已被眼前的情形吓得完全清醒了。

“啪！”

GBA散了开来。“你怎么一点长进都没有？这是什么，你知道吗？精神鸦片！鸦片呀！看看那些吸毒的都是些什么人？惹上了这东西，你怎么能成大器？”竹马看着已经散开了的GBA，再也听不下去父亲的任何一句话。“你说——你是哪里弄到的钱买这害人的东西？是不是偷的？鸦片就是鸦片，上了瘾什么事情都作的出来！说！在哪里偷的？”

“我没偷——”看着父亲几乎失去理智地怀疑自己，竹马以他最大程度的反抗形式大叫了一声，抓起地上已经散了的GBA，冲出了家门，再也不理会父亲的责斥……

“老板，你看看这台GBA还能修吗？”老板摇了摇头。“求求你，想想办法！”老板再看了看说：“那你先放在这里，过两天再来看看吧。”

“爸爸，我要买这盘。”竹马这才注意到站在旁边的两位顾客原来是父子。

“老板，你把这盘GBA卡拿一下。”

老板递过去一盘《超级马里奥A4》，对那男子说到：“怎么？又给儿子买卡？”

“其实，我也玩！”父亲接过卡，看了看，递给了儿子。儿子迫不及待地接过卡，插到机子里试了起来……

竹马再也看不下去。他忍住泪水，走出那间电玩店。却看见父亲和宋昆鹏站在门外。父亲跑过来，抱住竹马。“对不起，我错怪你偷了东西，你知道，父亲是爱你的。”竹马回头看见电玩店里的儿子正搂着父亲亲吻，显然，他已经得到了自己喜欢的那盘游戏卡。竹马不知为什么也搂住了自己的父亲，却不知为什么再也控制不住已经浸满眼眶的泪水……



GBA日版游戏发售表

发售表阅读方法提示

本发售表按照月份进行分类，同月的游戏为一个区域。同一区域内分为若干栏以表示游戏不同的信息，从左到右依次为发售日、中文译名、日文原名、游戏类型和开发厂商。确定会在2003年推出但还没有确定具体发售时期的游戏被分配在“2003年年内”这一区域，“冬”则表示其发售的大致时间，而“？？”则表示具体月份和日期都没有完全确定。“发售日未定”区域内的游戏表示已经有开发计划，但是尚未正式公布细节的游戏。

2003年10月

09	女仆旋律 活力之舞	マーメイドメロディーぴちぴちピッチ	MUG	KONAMI
24	天外魔境 青之天外	オリエンタルブルー 青の天外	RPG	NINTENDO/HUDSON
24	重装机兵改	メタルマックスリターンズ改	RPG	NOW PRODUTION
24	L.O.D. 豪翔传 崩界轮舞曲	レジェンド オブ ダイナミック 豪翔传 崩界の轮舞曲	RPG	BANPRESTO
31	大众软件系列 上海	みんなのソフトシリーズ 上海	TAB	SUCCESS
31	大众软件系列 ZOOO	みんなのソフトシリーズ ZOOO	TAB	SUCCESS
31	大众软件系列 大众麻将	みんなのソフトシリーズ みんなの麻雀	TAB	SUCCESS
??	炸弹人 JETTERS 游戏集锦	ボンバーマンジェッターズ ゲームコレクション	ETC	HUDSON

2003年11月

01	桑里奥普由罗乐园 全明星	サンリオピューロランド オールキャラクターズ	不详	TOMY
14	哈里・波特 奎第奇世界杯	ハリー・ポッター クィディッチ・ワールドカップ	SPG	EA
14	史莱姆大行动 勇者斗恶龙 冲击的尾巴团	スライムもりもりドラゴンクエスト 幘 冲击のしっぽ团	AVG	SQUARE・ENIX
14	荣誉勋章 ADVANCE	メダル オブ オナー アドバンス	FPS	EA
21	米老鼠和唐老鸭的魔法大冒险3	ミッキーとドナルドのマジカルクエスト3	ACT	CAPCOM
27	解谜超人 挑战海人的谜题	パズにん～うみにんのパズルでにむ～	PUZ	METRO・3D
??	大众软件系列 俄罗斯方块	みんなのソフトシリーズ テトリス	PUZ	SUCCESS
??	大众软件系列 突然出现的葫芦岛 咚・卡巴秋！盗贼出现之卷	みんなのソフトシリーズ ひょっこりひょうたん島 ドン・ガバチョ!盗賊あらわるの巻	不详	MTO

2003年12月

04	明日之丈 火红地燃烧吧！	あしたのジョー真っ赤に燃え上がれ！	SLG	KONAMI
04	古惑狼 ADVANCE2 滚滚催眠大疯狂！？	クラッシュバンディクーアドバンス2～ぐるぐるさいみん大パニック！？	ACT	KONAMI
04	索尼克 战斗	ソニックバトル	ACT	SEGA
04	力量职棒6	パワプロクンポケット6	SLG	KONAMI
04	大家的王子殿下	みんなの王子样 THE PRINCE OF EVERYONE	ETC	KONAMI
04	冒险游记模型世界 传说的模型之门EX	冒险游记ブラスターワールド 传说のブラストゲートEX	RPG	TAKARA
05	希尔瓦尼亚大家园5 妖精的最爱	シルバニアファミリ–5 妖精のステッキ	AVG	EPOCH
11	鬼太郎 危机一发！妖怪列岛	ゲゲゲの鬼太郎 危机一发!妖怪列岛	ACT	KONAMI
11	CROKET！ 3 邦卡皇牌大战	コロッケ!3 バンカーバトルロイヤル!	ACT	KONAMI
11	哥斯拉怪兽大乱斗 ADVANCE（暂名）	ゴジラ怪兽大乱斗アドバンス（暂）	ACT	SEGA
11	任性小妖精米尔莫 8名时之妖精	わがまま☆フェアリー ミルモでポン！8人の时の妖精	AVG	KONAMI
12	洛克人 EXE4 锦标赛 红日・蓝月	ロックマンエグゼ4 トーナメント レッドサン・ブルームン	A・RPG	CAPCOM
18	原子少年 铁臂阿童木 阿童木之心的秘密	ASTROBOY 腕アトム アトムハートの秘密	ACT	SEGA
??	007 所有或一无所有	007 エブリシング・オア・ナッシング	FPS	EA
??	奥特曼 奥特曼对决（暂名）	ウルトラマン～ウルトラマン対决（暂）～	ACT	JORDAN

2003 年内

冬	ガチャあぶ	HUDSON		
冬	金色的卡修！！高呼吧！友情的电击	金色のガッシュベル!! うなれ!友情の电击	ACT	BANPRESTO
冬	合金弹头 ADVANCE	メタルスラッグアドバンス	STG	SNKPLAYMORE
??/??	SNK 对 CAPCOM ADVANCE	SNK VS. CAPCOM アドバンス	FTG	SNKPLAYMORE
??/??	逆转裁判 3	逆转裁判 3	AVG	CAPCOM
??/??	ZOOO	ZOOO	TAB	SUCCESS
??/??	数码暴龙大赛跑	デジモンレーシング	RAC	BANDAI
??/??	MOTHER3	マザー3	RPG	NINTENDO
??/??	一二三四☆五嘿哟 章鱼球	まみむめ☆もがちょ たこボール	PUZ	IDEA FACTORY
??/??	马里奥和大金刚	マリオ＆ドンキーコング	ACT	NINTENDO
??/??	马里奥和路易 RPG	マリオ＆ルイージ RPG	RPG	NINTENDO
??/??	马里奥高尔夫 GBA 巡回赛	マリオゴルフ GBA ツアー	SPG	NINTENDO
??/??	忍者神龟	ミュータント忍者タートルズ	ACT	KONAMI
??/??	银河战士 零点任务（暂名）	メトロイド ゼロミッション（暂）	ACT	NINTENDO

2004 年

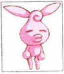
1 月	指环王 国王归来	ロード・オブ・ザ・リング 王の归还	A・RPG	EA
2 月	莉莉葩王国 和莉莉莫尼一起！	リリパット王国～リリモニといっしょプニ！	ETC	SEGA

发售日未定

未定	口袋妖怪 火红・叶绿	ポケットモンスター ファイアレッド・リーフグリーン	RPG	NINTENDO
未定	国夫君 热血物语	くにお君 热血物语	ACT	ATLUS
未定	Gameboy 经典游戏画廊 4（暂名）	ゲームボーイギャラリー -4（暂）	ETC	NINTENDO
未定	Gameboy 音乐	ゲームボーイミュージック	MUG	NINTENDO
未定	军刀之狼	サーベルウルフ	ACT	NINTENDO
未定	少年侦探团 红眼的魔人	少年探侦团 ～红眼の魔人～	TAB	SUCCESS
未定	灰姑娘	シンデレラ	SLG	CULTURE BRAIN
未定	终结者 3 机器的崛起（暂名）	ターミネーター3 ライズ・オブ・マシンズ（暂）	ACT	SEGA
未定	战国记（暂名）	バトランド（暂称）	不详	NINTENDO
未定	柏青哥完全攻略 ADVANCE 千兆地带・狂欢之夜	パチスロ完全攻略アドバンス ～ギガゾーン・カーニバルナイト～	TAB	CISCON
未定	强力扣杀	パワースマッシュ	SPG	SEGA
未定	专心小子	まじこね	PUZ	SOFT MAX
未定	魔侦探洛基 诸神的黄昏	魔探侦ロキ RAGNAROK	TAB	J・WING
未定	马里奥网球 GBA（暂名）	マリオテニス GBA（暂）	SPG	NINTENDO
未定	魔女乐园的"魔法商人"	メーブルランドの"魔法屋さん"（暂）	SLG	CULTURE BRAIN
未定	潜龙谍影（暂名）	メタルギアソリッド（暂）	ACT	KONAMI
未定	游戏王 F.B.K. 被封闭的虚构王国	游戏王フォルスバウンドキングダム 闭ざされた虚构の王国	SLG	KONAMI
未定	露娜之炎（暂名）	ルナブレイズ（暂）	不详	NINTENDO












图书在版编目（CIP）数据

掌机王 第6辑／游戏机实用技术杂志社编. —西宁：青海人民出版社，2003.10

ISBN 7-225-02464-7

Ⅰ.掌… Ⅱ.游… Ⅲ.游戏卡—基本知识 Ⅳ.G899

中国版本图书馆CIP数据核字（2003）第083923号

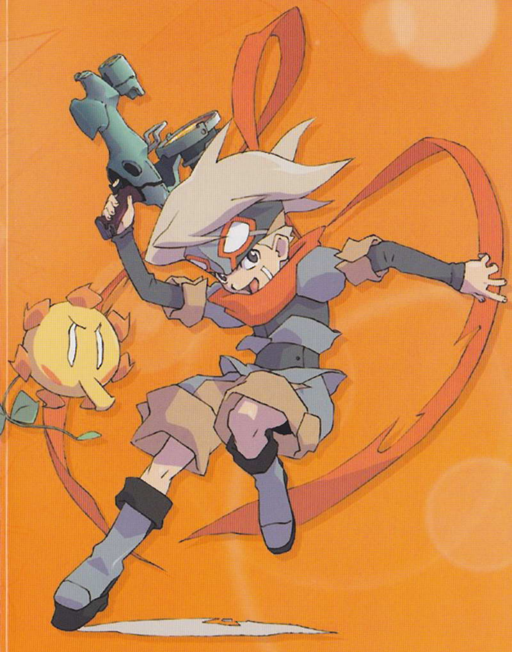
责任编辑：薛建华
王小剑

掌机王 （第6辑）

游戏机实用技术杂志社 编

出 版：青海人民出版社（西宁市同仁路10号）
发 行：邮政编码810001 电话 6143426（总编室）
发行部：（0971）6143516 6123221
印 刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
经 销：新华书店
开 本：850mm × 1168mm 1/32
印 张：6.5
字 数：220千字
版 次：2003年10月第1版
印 次：2003年10月第1次印刷
印 数：1-2000
书 号：ISBN 7-225-02464-7/J · 361
定 价：16.00元

版权所有 翻印必究
（书中如有缺页、错页及倒装请与工厂联系）



ボクらの太陽

太陽アクションRPG



ISBN 7-225-02464-7
9 787225 024646 >
ISBN 7-225-02464-7/J·361
定 价：16.00 元